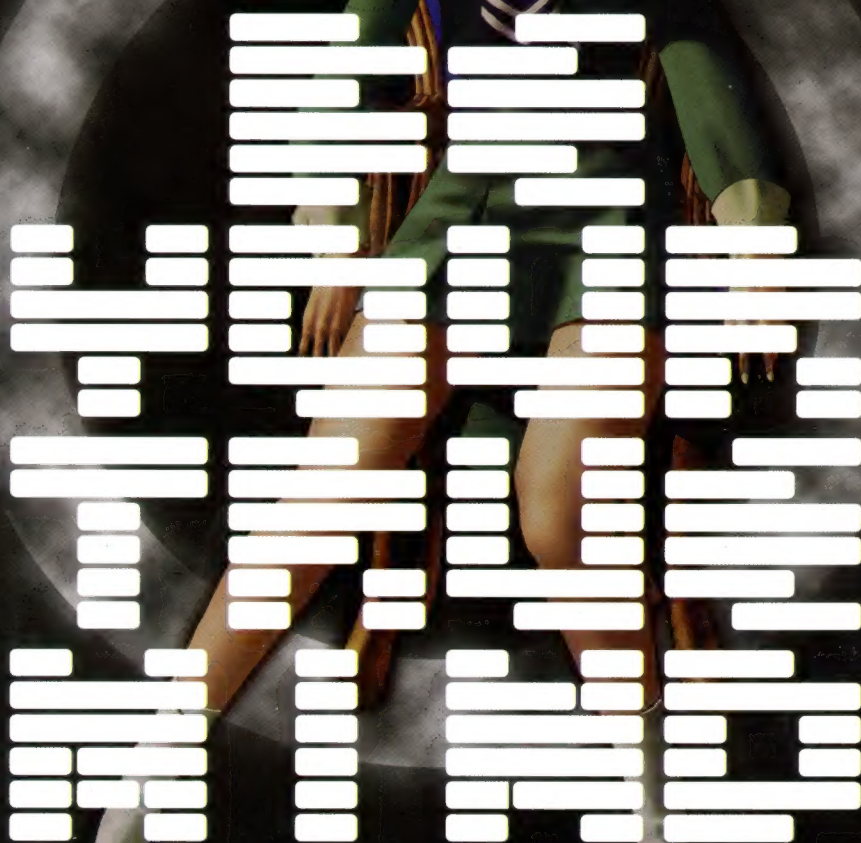
女神異聞録 ペルソナ デジタルコレクション

DIGITAL COLLECTION SERIES

女神異聞録
ペルソナ
デジタルコレクション
DIGITAL COLLECTION SERIES
ALL RIGHTS RESERVED.LICENSED BY ATLUS CO.,LTD FOR USE WITH THE REVELATION SERIES.
ORTAS.

女神異聞録
ペルソナ
デジタルコレクション

DIGITAL COLLECTION SERIES

$rg=\frac{2GM}{C^2}$
時は流れ、
事件が人々の記憶の底に
沈みかけたころ…
真実の自分を見つけ、
素顔のままの少年少女が、
まだ見ぬ未来へと
歩き始める…

CONTENTS

Sounds of persona

Supplement

CD-ROM

Requires Windows 95

Be your ture mind

About persona world

アバウト ペルソナワールド

南条くん「黛、おまえ、取材の撮影なんてできるのか？」

ゆきのさん「何寝ぼけてんの？ ブロマイド撮ってやったのあたしじゃないさ。南条のほうこそ、インタビューなんかできるのかい？」

南条くん「無論、普段ならば受ける側の人間だがな。だが、例外のない規則はない、という言葉もあるであろう」

ゆきのさん「……はぁ。ホントにこれで大丈夫なの？」

岡田耕始×金子一馬×里見直
ペルソナ座談会

INTER VIEW

ゲームはクリアしても解けなかった謎の部分や、登場キャラクターやアイテムなどに対する素朴な疑問を、この本の読者なら誰でもひとつは抱いているはず。そこで今回、ディレクターの岡田耕始さんと、アートディレクターである金子一馬さん、そして、シナリオ＆キャラクター設定担当の里見直さんにインタビューしてみたぞ。『ペルソナ』誕生秘話や登場キャラクターのモデル、今だから話せる開発の思い出など、「なるほど！」と思えるものから、マニアックなお話まで、ファンなら必見の情報ばかりだ。

──まずは、各キャラクターのイメージについてお聞きしてみたいのですか。今回の主人公はなぜ、美少年になったんでしょうか？

金子　女性ユーザーもいるんで、どっちがやってもイイ感じっていうと、アンドロギュヌス的なイメージだなと自分的には考えて、じゃ、美少年で行こうと。まぁ、同時にちょっと、TOKIOの長瀬君はカッコいいと話してたんで。

──他のキャラクターについても、何かモデルになった人みたいなのはいるんでしょうか？

金子　もう、みんなありますよ。これに関しては逆にそういった感じにしてましたんで。マキは某ビデオで活躍されてる系の女優さんですね。プロットに“お人形さん”っていうのがあったんで、お人形さん的というのがイコール、思い通りになる的な感じなので。今だから言えるけど、非常にHなイメージでは考えてますよね。

里見　ガーン!!　オレのなかでは（内田）有紀ちゃんだったんですけどねぇ。

金子　なんでおまえ、みんな有紀なの？

里見　いやぁ、もう、ホントに心の底から……。

金子　“ユキ”っていうと、どうしても僕は『ハイジ』を思い出しちゃってねぇ……。だって動物なのに“ユキちゃん”なんだよ？　まぁ、いいんだけどね。……南条くんは企画の人間にいるんですよ。思惑とは違って、なんかカッコいいことになってるんですけど。当時はね、カッコ悪い代表みたいなイメージで考えてたよね？

里見　まぁ、説教クサイとこは、自分も入ってる

んですけど。ヒールというところは、まさにその人だなという。某企画の人がいるんですけど。
金子　とにかく意外な感じ。やっぱり、一本通ってれば魅力があるのかな？　っていうほうに、逆に思いましたけど。

──「1番！」とか言ってらっしゃるんですか？
金子　いや、それは勝手に作ったんですけど。そういう特徴がないとね、“あのマフラーしてるヤツ”とか。マフラーなんかするヤツいないっすからねぇ、普通ねぇ。……ブラウンはね、最初シャ乱Qの“つんく”だったんですよ、モロ。
里見　一番最初上がってきたときですね。
金子　そっくりでやめちゃったんですけど。で、なんかちょっと武田真治みたいになってきて。……マークは、ちょっとコージィ入ってるって感じですかねぇ。
岡田　なぁんで。
金子　やんちゃな感じが。
里見　遊びに行ったときの岡田さんのイメージ。
岡田　あ、でも、本当はもっと、カッコいいハズだったんだけどね。
金子　スミマセン。
里見　もう、B'zの稲葉をイメージとかしてたりしてましたし。
金子　だって、キミらがやるとさぁ、みんな美少年になっちゃうから～！
里見　失礼しましたぁ（笑）。
金子　そればっかりはないと思うのよ。
岡田　まぁ、マークはどうしても、主人公の代弁役にしないとストーリー的に進まなかったんで。ちょっと最初の設定から、こう変わってきちゃったかなぁっていう感じなんですよね。やっぱり今までの性質上、主人公はしゃべらなかったんで、マークを引っ張り役にしないとね。
金子　わりと損するタイプですよねぇ。ちょっとキケンな南条くんとかね、そういうほうがいいんでしょうね。……レイジは、もう、“コンドルのジョー”ですよね、……アンド！
岡田　アンド？
金子　実写版『愛と誠』の西条秀樹なんですよ。
岡田　だって、今どき、裸に学生服着てるヤツ、いないもんねぇ。スゴイよねぇ。
里見　鎖付けてますよね？ チョーカーの。
金子　それもねぇ、本当は『男組』の流善次郎みたいに、ずっと手錠してるぐらいの感覚が欲しいなって思ってたんですけど。「オレは止められないんだ、自分を」っつって。
里見　え？　じゃ、殴るときとかも、こうやって殴るんですか？
金子　そうそう、そんな感じ。流善次郎のは、もっと長かったけどね。それも武器になるんだ、こうやって首締めて。
里見　手錠の意味ないじゃないですか（笑）。
金子　……アヤセは“神田うの”入ってますよね。くちびる厚い系っていうかね、口がだらしないイメージってのがポイントだったんですけど。エリーは誰だろ？　しいて挙げると、コンパニオンとかによくいるタイプっていうかね。作り笑顔が崩れない人っていうのが最大のポイントでしたよ。ずっと笑顔のままいれる人っているじゃないですか。コンパとかすると、いつでもずっとそのままの好感度を維持してるような。それを自己演出してる感じだったんで。
岡田　無意識的にね。
金子　そうなんですよねぇ。その辺がペルソナなんですよねぇ。で、ゆきのさんはアレですよぉ！　アレ！　三原順子！「オイオイ、ボディだよ」っていう。
里見　「顔はヤメな。ボディボディ」ですね。
岡田　金子が高校時代につきあってた彼女なのかなぁ、とか思ってたんだけど（笑）。
里見　えぇ!?　えっ？　えっ？　あぁいう人とつきあってたんですか？
金子　……つきあいたいねぇ、ああ。
里見　じゃ、イチ押しは、ゆきのさんですね？
金子　だって、オレ、ゆきのさん好きじゃん。本当は、“りょう”なんですけどね。当時、ちょうど『non-no』のモデルやめるなんて言って、その1年ぐらい前のコマーシャルでベリーショートにしたことがあって、その感じで考えてみたザンス。神取は誰なんですかねぇ。……これはレイジに似た感じのオトナの人っていうイメージしかないんですけど。
岡田　まぁ、単純にそうですよね。
金子　冴子先生は江角マキ子入ってるかな？……山岡は、もう、よくある感じで。“アルフレッド”みたいな感じですよねぇ。
岡田　“アルフレッド”って呼んでたもんねぇ。
里見　あ、この前、ドラマCDのアフレコ行ったときに、山岡の声やってた人がそっくりでしたよ。若い人なんですけど、ヒゲはやしてて……。
金子　あ、若いのに山岡なの?!
里見　ええ、見た感じも「あ！　山岡だ！」っていう。声と顔ってのは似るんですかね？
金子　骨格で声って変わってくるでしょ。

岡田耕始×金子一馬×里見直 ペルソナ座談会

INTER VIEW

アーキタイプ（元型）
人間が成長していくために必要な元型的モチーフ。人間が成長し個性化の過程を進むときに活動する。それらは人生のなかで重要な役割を演じるとユングは考えた。夢のなかにもさまざまに姿を変えて登場する。アーキタイプは大きく6つに分けられる。

ペルソナ
社会生活、共同生活を営む上で必要な役割、人間が社会に適応するためにかぶっている仮面のようなもの。

シャドウ
意識化された自分の反面に隠れている影の人格。産まれてこなかった、もうひとりの自分のようなもの。

アニマ
心のなかの理想の女性のイメージ。アニマとは男性にとってのエロスであり豊かな感情。男性が自分のなかのアニマに気づくとき、創作的になったりする。否定的に働くと感情に左右されて思わぬ失敗をすることも。

アニムス
女性の心のなかの男性的な側面をイメージしたもの。アニマもアニムスも同じく、異性の原理を統合に導く大切なイメージである。心が成長するにつれて、変化していく。

グレートマザー
現実的な母親のイメージとは異なるもの。太母、老賢女ともいう。自己成長と深い関わりがあるイメージ。すべての人の心のなかにある母なるもの。

オールド・ワイズ・マン
老賢者ともいう。男性性が成熟し心の個性化が進み本来の自己に近づいたときに表現されるイメージ。たとえば仙人などのような世俗を越えた完成した男性のイメージでもある。

──フィレモンは荘子だと思うのですが、これは先に3Dのモデルのほうがあったんですか？
金子　うん。だからこれは割と、モデルを作る人間にある程度任せたところもありますね。まぁ、中国人ぽくって40代半ばのイイ男風って感じの。イメージ的には「横山光輝系のキャラかなぁ」みたいな雰囲気で話してましたね。目はあんまり大っきくないんですけどね。背も小さいんですよねぇ、そこがまたイイんですけど。

──フィレモンはどういう存在なんでしょうか？
金子　彼は超越した存在なんで、カラダの分子構造を変化させて実体化もできますしねぇ、もう、いつでも心のなかにも入れるんですよ。それは陽子力学と関係があるんですけど。
里見　荘子の姿はとっていますけども、実はもっと深いものなんです。
金子　みんなの意識の塊みたいなものですね。そういう感じの具現化的存在。で、“フィレモン”ってのはアレからとったんですよね？
里見　ユングが夢のなかで出会った彼のアーキタイプですね、オールド・ワイズ・マンだと思うんですけど。ユングが居眠りしているときに、フィレモンと名乗った矛盾からとって。
金子　「何だよ、フェロモンって」って意見が多かったけどね。ネミッサもみんな“ミネッサ”って呼ぶんですよね、イヤになっちゃうね。

──イゴールにはモデルはいるんでしょうか？
金子　イゴールはですねぇ、あれですよ、よく手塚治虫系に出てくるような感じで。

──フィレモンの従者という設定ですが、具体的にどういう関係なんでしょう？
金子　何なんでしょうね。荘子に作られたゴーレムみたいな存在なのかもしれないし。まぁ、下僕でしょうね、たぶん。

──あの電話の先にいるのはフィレモンですか？
金子　いや、あれはもう、スペルカードに書いてある電話番号に電話しているんで。ピクシーさんだったり、いろいろ。

──2枚のカードを使うので、少なくとも2回は電話をしていると。
金子　一瞬で電話してる……早打ち選手権の感じですかねぇ。同時に2ヶ所に電話できるのかもしれないんですけどね。
里見　じゃ、スペルカードって、オネエちゃんの名刺と一緒なワケですね？
金子　うん、そのノリで考えてたんだけど、携帯電話だし。仲介……ちょっと良くないですね、なんか“援助”入ってる感じがして（笑）。

──フィレモンとイゴールは、明らかにレベルの違う存在であるということですね。
岡田　存在自体が、もしかしたら主人公が勝手な偶像を作っていたと。本来もう自分の意志でペルソナがついてもいいと思うんですよ。それがあくまで、ああいう過程を経てるだけであって。必ずしも本当に存在してる人間ではないかもしれない……人間って、アレ人間なの（笑）？
金子　アイツ、鼻長いですよね。……うん、だから要するに“きっかけ”のひとつかもしれない。今、岡田さんが言ってたのをおもしろいなぁって聞いて思ったのが、何かをやるときにストレートにできちゃうヤツもいるだろうけど、きっかけがあったほうがやりやすい人……たとえば、ジンクスかせいだりとか。「これ持ってると当たるんだよね」とかあるじゃないですか、お祈りすると試験前は安心だとか。そんな感じのきっかけ的な存在なのかもしれないですね。それが、たまたま主人公は、ああいうイゴールっていうカタチにしちゃっただけで。

──ベルベットルームのデザインは、やはり『ツインピークス』からでしょうか？
金子　あれって、夢の世界というか別次元の表現だったじゃないですか。まぁ、そういったものに近い話であったから、ここもあえて、あれも好きだし入れてみようと。赤だったんで青の部屋。ブルーでベルベット、かなりリンチ好きが出てますね。存在的にはウチの解釈も同じようなものと考えてもらっていいですね。アストラル界の前のアッシャー界とか、魂の行き交うことのできる場所っていう。魂と言うよりかは心と言ったほうが良いですかね？
里見　そうですね、心、ですね。

──夏美先生にもモデルはいるんでしょうか？
金子　よくいるタイプですよねぇ。
里見　保健室でいつも枝毛切ってそうな。
金子　それで、もう、とにかく“何とかセミナー”とか行っちゃいそうな感じの。それを集約した感じだなぁ。で、カエルの武器屋は……。
里見　“福沢あや子”ですね。デザインの女のコなんですけどそっくりですね。感じも似てますね。
金子　一応基本は本人に描かせてるんで。トリッシュは名前はスーパーモデルからなんですけど。当時ちょっとアフロに凝ってまして、ブラックマーケットとかにもアフロのヘンな人っていっぱい出てきますよね？　トリッシュの髪型はアフロとは言わないんですけど、そういうの被せてみたらっていう。一応女のコなんで、ちぎれたセーラー服ってのがポイントですね。
里見　スゴイこと言ってましたよねぇ（笑）。
金子　岡田さんがスゴイこと言ってましたよねぇ。ココではちょっと言えないよーなことを。

about persona world

――なぜ今回、学園モノになったのでしょうか。
岡田　まぁ単純に、プレイステーションのもので、ライトユーザーでも入りやすい設定というところですね。今までのような“ユーザー＝主人公”っていうのは変わらない形ではありますけど、より親近感って言うのかな？　身近なところから感情移入してもらおうと。現役の学生の人達もターゲットだったし、社会人でそういう時代を経験した人達も、当時に戻った気持ちで楽しんでもらおうっていうところですよね
金子　個人的には「何で学園モノってないんだろう？」くらいに思っていたから、やりたくてしょうがなかったというのもありますよね。『真・女神転生』のときに学生服の女のコとか描いてて、「学校のダンジョンとかも作ろうぜ」って、試しに黒板のついた画面とかも描いたりして。その時「学園モノもいいなぁ」っていうのがあったんですけどね。このノリかなぁっていう。
岡田　あと“病院モノ”とか“会社モノ”とか
金子　「スーパーとかかいいんじゃねぇ？」とか

――その他にも、制作する上でこだわったところはどういったところでしょうか？
里見　内容的には、やっぱりキャラクターの心理描写ですよね。「何で私はいるんだろう」っていうところを中心に、マキちゃんと神取の心理描写が一番こだわったところなんですけど

――やはり経験に基づいたテーマ選びですか？
里見　まさにそうですね。みんなが持っていそうな根源的な疑問とか悩みとかそういう部分を、一番考えてもらいたいなというのがあったので。自分も中学校や高校のときとか、ずっとそんなこと考えていましたから
金子　実話とか結構入ってるよね。前もLAWとかCHAOSとかっていうので、かなりモメましたけど、今回も“学校生活において”というところで、やっぱりモメましたよね。地方によってギャップがあるみたいなんですよ

――“ペルソナ様”の起源ってあるんでしょうか？
里見　あれはもう、みんながもっとも共通するところじゃないかなと思うんですけど。昔から面々と形を変え伝えられている遊びで。名前とか遊びかたは違うにせよ、いつの時代にもああいう形でフィレモンと接触するような遊びが、御影町にはあったと考えてますけど
金子　よく都市伝説にありますよね。“とおりゃんせ”とか、「うしろの正面だあれ？」系とかそういうものだと思うんですけど
里見　その時代時代の世相を反映して変わっていく遊び……異界と通信するみたいな遊び
金子　コックリさんみたいなやつですね
里見　御影町には“ペルソナ様”という形で伝えられてきて。ほかの街では仮面様とか
金子　仮面様とか、“もうひとりのオレ”とか

――アラヤ神社とも関係があるんでしょうか？
里見　フィレモンを祭っているので関係は深いですね。“アラヤ神社あるところに、ペルソナ様あり”と言ってもいいのでしょうね。
金子　ちなみに仏教用語でアラヤ界っていうのはちゃんとありましてね。
里見　それが神社になってるあたりが（笑）。
金子　無茶苦茶ですよね。なんかヘンな蝶の絵描いてあるしね

――開発中の思い出話といったのはありますか？
岡田　なんかオレがみんなの夢にいっぱい出てきたような話を聞いてるねぇ。
金子　そのとき角とかしっぽとか、はえてなかったっけ？　金棒持ったりとかね、トラのパンツはいてたりとか
里見　夢ネタは結構ありますよ。バグ出したり。
金子　意外に、誰か死んだとか逃げたとかないんですよ。どちらかって言うとみんな、寝て夢を見てっていう。非常に幸せな感じですけどね。
岡田　あえて言うと、やっぱり俺としては里見の暴走をいかに押さえるかってところだよね
金子　ありましたね！　シナリオの練り込みに時間かかってるのは、彼のせいなんですけど。
岡田　“せい”って言うな（笑）！　最初に出てきたシナリオとか良いんですけどね、でもゲームにできないんですよ。
金子　表現のしかたがモノ凄くて。「そこで彼が爆弾を持って逃げて、それがあっちで爆発して」って。どうやってやるんだよ、ザッピングTVみたいにこうやってやるのかい？　って。
岡田　小説として読む分にはすごいおもしろかったりするんですよね。でもゲームになんとも、し難いものがあってね。
金子　だから読み物として、「ふうん」って読ませてもらってですね。
岡田　それでそのままゴミ箱にストン（笑）！
里見　わぁ、すごいショック！　血と汗と、まさに涙の結晶だったのに。せめてメモ用紙ぐらいにはして欲しかったかな、と。
金子　そのメモ用紙使って、裏見たときにちょっと思い出してもらってね。「お、これもいいんじゃないか？」とか。
里見　でも、今、昔の見たら、無茶苦茶恥ずかしかったりしますからねぇ。「ああ、絶対ゲームになんかなんねーや」とか。ほんとになんか、スッぱだかになって裸を見られてるよりも恥ずかしいかもしれないですよね
金子　それはオレだって一緒だよ。絵とか、そういうもんは自分をさらけ出してるからさ。みんな一緒だって、こういう仕事してれば。

岡田耕始×金子一馬×里見直 ペルソナ座談会

INTER VIEW

COMIC「女神異聞録　ペルソナ」

ゲームのシナリオを忠実に再現しながらも、生き生きとしたキャラクター描写で、『ペルソナ』をプレーしている人はもちろん、まだプレーしていない人にも人気のあるコミックだ。現在も月刊「Gファンタジー」に連載中。上田信舟先生の作品は、ほかにもGファンタジーコミックスから「魔神転生（①〜⑤）」が出ている。

Gファンタジーコミックス
「女神異聞録ペルソナ」上田信舟
1〜3巻（98年2月現在）
定価：800円
発行：株式会社エニックス

——シナリオ練り込みってだいたい、結局どのくらい時間がかかったんですか？

里見　もう1年ぐらい、20稿までいきましたね。

岡田　20稿じゃ済まないんじゃないの？

金子　最初の修学旅行の話がすごかったよね！

里見　10人パーティーぐらいで、修学旅行先で事故に巻き込まれて、他の学校の生徒とかも戦わなきゃいけない！　みたいな。

金子　修学旅行って甘美なイメージがあるよね。

里見　いろいろなイベントに満ち満ちてますからね。修学旅行ネタは野望として持ってますよ。

金子　あと、里見が心理学者になったよね。前はやたら菊池秀行の話ばっかりしてたけど。

里見　いやぁ、今でも好きですけどねぇ。

金子　シナリオにやたらニャルラトホテプが出てくるんですよ。「コレ、おまえ、何とかなんねーの？」って。イイ加減もう、なんで何でもニャルラトホテプなんだよぉって。

——『ペルソナ』で気に入っているペルソナと悪魔を教えていただきたいのですが。

里見　ペルソナで好きなのは、やっぱりニャルラトホテプですね。

岡田　「ジオジオジオジオ」って言うヤツが好きなんじゃないの（笑）？

里見　ペルソナでは、ですからね。ニャルラトホテプのまがまがしさが何とも言えず。ライフワークにしたいなという野望がありまして。悪魔はウコバクが好きですね。スプーン持った。

——金子さんはいかがでしょうか？

金子　自分の描いたのは全部好きですね。しいて挙げれば、内部の人間が声やってるやつかな。つい、やっつけたくなるんですよねぇ（笑）。ペルソナだと、ヴィシュヌが一番、カタチ的にもうまくハマってキレイに行ったなぁって感じでね。KINGなイメージで、うまくいったなぁ、と。

——岡田さんはどのあたりですか？

岡田　うーん、まぁ、好きというか、インパクトのあったものと言ったら、やっぱり“はなこさん”。あれは見たときに、「なーんだコレ!?」って思ったものねぇ（笑）。

金子　あれも最初、やられたときは割れるとか、トラ柄のとか豹のペイントしたやつとか「隠れて出そうぜ」とかって、とんでもねーことといっぱい言ってたんですけど。コワイですよねぇ、“ブキミちゃん”なんか、とんでもなく強いし。

岡田　やっぱり“『ペルソナ』ならでは”って感じがしましたよね。『ペルソナ』ならではのキャラクターだと。そういう意味で好きっていうか、気に入ってるキャラですよね。ペルソナで好きなのは、ダブっちゃってアレですけど、ヴィシュヌは、もう、俺も見たときに「やっぱ、これだな」っていうのがあったんで、いろんな展開で使いましたけど。金子の絵が上がってきたときに「ああ、良いな」って。ビジュアル的に決めるところから、もう気に入っちゃいましたよね。

——セベク編で“ヨグソトスJr”という悪魔が出てきましたが、一体彼は何モノなのでしょうか？

里見　これは、もう、そのままですね。ラヴクラフトの小説にも出てきますけど。ほんとは“落とし子”と入れたかったんですけど、文字数の関係で入らなくて。“ヨグソトススポーン”っていうのも考えたんですけど、やっぱり入らなくて。困り果てたあげく、「いいや、Jrで」って。まぁ、小っちゃいし。

金子　アレが本性じゃ嫌だしね。

——雪の女王編に出てくる“アンブロシア”はギリシャ神話に出てくる“神々の食べもの”だとお聞きしているのですが、ゲームのなかでは、どういったイメージになるのでしょうか？

里見　アイテム自体は食べものという形で出てますけど、あえて言うなら“心の糧”でしょうか。

金子　だから形はどういう形してんの？　“糧”って字は難しいこともわかってるけども。

里見　形はですねぇ、日本の神様の……。

金子　餅。

里見　魚とか五穀とかなんですよね？　ギリシャ人だからぁ、きっともっと、こってり？

金子　魚でいいんじゃないの？　ギリシャも地中海だから魚採れますよね？

岡田　採れるって、メインだよ。

金子　じゃ、結構近いんじゃないの？

里見　“牡蠣”ということに！

金子　“牡蠣”なの？

里見　ツルっとこうイイ感じに食べれるんで。“生牡蠣”ということに。レモン汁を…。

金子　一生懸命なんか作ってたじゃん？

里見　あ、それはなくなりました。最初は、アンブロシアを料理するという話もあったんですけど。

金子　アヤセがヘンなもの作っちゃって、ケルベロスが怒っちゃうとかあったんですけど。

里見　「こんなの食えーん！」って。

——パンとかそういったものなのかな？　と思ってました。

岡田　加工品ではないよね。

里見　ええ。そのままのものですよね。もっと、こう、生で、そのままでも美味しい、と言うと、やっぱり牡蠣ですよね。

金子　おまえ牡蠣好きだねぇ。牡蠣食いたいだけなんじゃないの？

——『ペルソナ』のTVCMなのですが、制作にアトラスさんもかかわっていらっしゃるんですよね。

岡田 かかわっていますよ。自分のほうでディレクションしましたからね。『デビルサマナー』のCMのときもディレクションしてて、悪魔がCGで出てきてっていうのがあったんですけど、ゲームだからってCGっていうのは、ちょっとおもしろくないかなと思いましてね。実写でやりたいっていうのが、最初からあったんですよ。で、金子と一緒にオーディションしてね。

金子 あと自分は、お洋服とか作るときに、ちょっと意見を言わせてもらって。

岡田 本当はワンピースだったんでしょ？

金子 でも、あのブラウジングが「ワンピースじゃ不可能です」とかって言われちゃって。

岡田 絵では成り立っちゃうんでけど、実際に服として起こすとできないとかって。そういうものなのかって、初めて気がついた。

金子 じゃ、ツーピースにしましょうっていうことで、「細身のヘルムートラングみたいな感じにして」とか言って。割とスタイリストのかたがわかってくださってたんで。時計だとかも本物じゃなきゃって、某何とかショックなんですけど、かなりレアなモノ使ってましたね。

──次は、上田信舟さんの漫画版『ペルソナ』についてお聞きしたいのですが。

里見 毎回校正とかしてるんですけど、おもしろいですよね。最近ちょっと、オリジナルの部分と変わってきて「この先どうなるのかなぁ」とか思ったりして。非常に楽しみにしてます。

岡田 初めちょっとね、ゲームになぞっていたんで、「もっと、上田さんので描いてくれ」っていう風に伝えたんですけど。だけど上田さんとしては、「ゲームをやってない人にも、逆にゲームのペルソナを見て欲しいし」っていうのもあったりして。で、徐々に回を重ねて、主人公もキャラが立ってきて。見るのが楽しみだよね。

金子 「ここで来るだろう」っていうときに、ガーンときてくれるんで。「ああ、もう、わかってるなぁ」って。「ここで泣かしてくれー！」ってとこには、大きいコマ、ガンガン持ってきて煽り立ててきてくれるし。『ペルソナ』の漫画は、信舟さんももちろんですけど、他にも、ジンときちゃうような話とかも結構あるし。『ペルソナ』のテーマ性もあるんでしょうけど、すごく、みんな、いいなぁと思いますねぇ。

里見 おもしろいのいっぱいありますよね。

岡田 リリス系は多いよねぇ

里見 自分が一番笑ったのは、ただしくんとたまきちゃんが寝てると、主人公がただしくんを担いで、反谷教頭の横に寝かしに行くという。それは大笑いしましたけどねぇ（笑）

金子 実現できるよね。ふたりの寝てる姿はね。

里見 そこだけってのは、ちよっと！ なんか、せつないですね！ モノ凄く。

──では、『ペルソナ2』がもしあるとすれば、どのようなものにしたいでしょうか？

金子 個人的には、もっといろいろあってもいいかなって思いますけどね。社会人版とかで、「社長はペルソナ使いでセクハラ始めた」とか。若手社員がペルソナ出して戦ったりしてもいいと思うし。あと、草野球的なのでもいいかな。

岡田 ああ、それいいじゃない。

金子 "ペルソナ打ち"とかね。

里見 "ペルソナジャイアンツ"とか。

金子 万年負けてたチームがペルソナを使えることによって勝つんだけど、最後は「自分でやんなきゃダメなんだ！」っていう感動的な。ボク「がんばれ！ ベアーズ」好きなんで。あと、職業別とかっていうのもあったんですよ、実は。

里見 "ペルソナ刑事"じゃないですけど……。"ペルソナジョーンズ"とか。こう、冒険家の。

金子 あ、『インディージョーンズ』のことか！

岡田 なんだぁ、全然繋がらないから（笑）。

金子 ペルソナのレースってのは、どう？ エンジンがペルソナなんですよ！

里見 ペルソナV6とかですか？

金子 そうそうそう！「おまえのはV16だな！」とか。ワケわかんないんですけど

──では、次は何が出てくるかはわからないと。

岡田 まぁ、でも、やっぱり、人、人がテーマ。

──最後にファンへのメッセージを、おひとりずつ聞かせていただけますでしょうか？

岡田 いやぁ、もう、すでに1年以上経っているんですけど、未だにペルソナのネットとかでも盛り上がっていて。これを読んでいるかたは、もう、プレーされてるとは思うんですけど、これを購入されたのをきっかけに「また、ちょっとやってみようかな？」と思っていただければと思いますね。

金子 ボクは、今回ちょっと制服とかデザインしたので……みなさん、がんばってコスプレしてください。ボクもしたいんで。楽しそうなので、「仲間に入りたいです」っていう感じなんですけど。

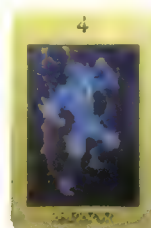
里見 僕からはそうですね、『ペルソナ』をタイムリーでやられたかたも、それ以上の年齢のかたも、時間が経って、こう、ふとした瞬間に、彼らのことを思い出してもらえたら、と。南条がマキちゃんに「振り返れば俺達はそこにいる」みたいなカッコいいことを言ってましたけど。あとは、そうですね、アンケートとかもずっと目を通してますし、雑誌の投稿とかも目を通したりしてるので、ご意見とか思いがあったら、聞かせてほしいなぁと思ってますね。

金子 熱いお便り待ってるぜ！ といったところですかね。

―ありがとうございました。

Kazuma's favorite

Cozy's favorite

Tadashi's favorite

Cozy Kazuma Tadashi
Persona discussion meeting
INTER VIEW

TRUE MIND

DIGITAL IMAGED AND DESIGNED BY
STEREOTYPE PRODUCTS
PHOTO BY YUKA FUKUTA

SINO LOGIC 十六

ただしくんに迫る!!

Tadashi satomi interview

サトミタダシ薬局店の長男“ただしくん”のモデルとなった、シナリオとキャラクター設定を担当した里見直さん。この本の読者のなかにも、もっとご本人のことを知りたい人もいっぱいいるはず。ゲーム中の“ただしくん”とご本人の関係や、気になるたまきちゃんへの愛、これからの抱負についてを熱く語ってもらいました。

学生時代からアトラスに入るまで

──生い立ちと経歴を教えてください

里見　出身は茨城です。高校が茨城県の土浦日大で、大学は大阪芸術大学の映像学科卒業です。高校時代は、反抗的ではないんですけど従順というわけでもなく。一番前の席でも、授業中ずっと菊池秀行さんの本を何度も繰り返して読んだりして。あと当時は、探偵とか考古学者とかに憧れてましたね（笑）。レイモンド・チャンドラーのフィリップ・マーロウシリーズがずっと好きだったんで、ハードボイルドな生きかたにめちゃめちゃ憧れてました。芸大に行くと決めたのも、高校のときですね。勉強はキライだったんですけど、いずれモノを書く仕事に就きたいと思っていたので。大学はすごい面白かったですよ、ヘンな人ばっかりで。ジャージなんか、“芸大”の“大”の字の横棒取っちゃって、“芸人”にするんですよ。映像学科なんで、卒論は2時間ワクのTVドラマのシナリオを書きましたね。『吸血気分』というスッとぼけたタイトルなんですけど。普通の大学生が彼女とのデート中に事故で1回死んじゃうんですよ。それで、そのお父さんがアヤしげな研究をしてて、息子を吸血鬼として生き返らせるんですよ。でも、今まで人間だったので、吸血鬼としての生きかたとか、全然わかんないですよね。それで、スパルタのお姉さんと一緒に、いかに吸血鬼として生きてゆくか、というコメディなんです。卒業してから、ゲームの企画を目指してタイトーに入ったんですけど、カラオケの営業に配属が決まって、北海道まで行きましたね。で、やはりどうしてもゲーム制作に携わりたいという思いが強くて、そちらを辞めて。半年ぐらいずっと企画書を作りまして、それをアトラスに応募したんです。最初の仕事は『デビルサマナー』ですね。立ち上げのときに「こんな感じでやりたいんだけどアイデアを出してくれないか」ということで、街をちょこっとデザインしてみたり。で、『ペルソナ』のラインを走らせるんで、本格的に「シナリオをやれ」と岡田から指示が下って今に至る、という感じです。

好きな作家や映画など

──好きな作家さんを教えてください。

里見　もう、いの一番に菊池秀行さんですね。あとは、ラヴクラフトとかレイモンド・チャンドラーとか。まず恋愛小説とかは読まないので、男クサイやつが好きですね。あとはホラーバイオレンスとか。圧倒的に強い存在とか、敵とか、どうしようもない状況とかっていうのに、なんか惹かれるんですよ。それを何とかする主人公が、活躍するものが好きですね。あ、でも、菊池秀行さんの小説の場合は、ヒーローがもう、そういう最強の状態なんですけど、それをさらに傷つける敵とかが出てくると、もう、ダメっす。メロメロになっちゃいますね。菊池さんの作品は全部好きなんですけど、そのなかで一番なら『魔界都市ブルース』っていうシリーズですね。自分の好きな色とか、多分それに影響されてることが大きいと思うんですけどね（笑）。あとは、高校の時とかは『吸血鬼ハンターD』でしたね。最近のでは、同じ『魔界都市ブルース』なんですけど……ブルーマスクだったかな？　やっぱり、あの仮面が出てくる話だったんですけど。あの人の文章は引き込みかたがすごいんですよね。僕は小説ってのは出だしが勝負だと思うんですけど、その出だしがすごいんですよ。毎回毎回、こう、想像もしなかったような引き込みかたで、文章の流れで、ガッと引き込んでくれるところが、すごい好きなんですけど。あとはセリフのやり取りとシチュエーションですね。資料系では、最近は『別冊宝島シリーズ』にハマってますね。これは非常におもしろいです。かなり奥まで突っ込んで、普段は表の世界に出てこないような人にもインタビューして、こと細かに書いてあったりするので、非常に重宝していますね。

──好きな映画はどのあたりですか？

里見　一番好きなのは、もう『ブレードランナー』ですね。それと『インディジョーンズ』。あと、めちゃめちゃマイナーなんですけど、『プライベート・アイ』という探偵モノ。全3巻のビデオが出てるんですけど、それも好きですね。それと『Xファイル』は当然、チェックしてます。『ミレニアム』はまだ2巻までしか見てないんですけど。高校の時一番衝撃を受けたのが『エイリアン2』でしたね。あれは『エイリアンシリーズ』のなかでも一番おもしろい映画だと思いますね。もう、映画は好きですねぇ。空いてる時間があれば、ビデオまとめて4、5本借りてきて見てたりしますからね。

──金子さんもたくさん映画を見られますよね。

里見　金子さんのあの映画を見てる量はすごいですよねぇ！　どこにそんな時間があるんだって思いますからねぇ。で、記憶力が良いんですよ。ほかのことしてる時間ないよなぁって思ってると、「ロボット対戦どこまで行った？」って話になるし。「この人、俺の3倍ぐらいの時間生きてんじゃないか？」って（笑）。

―ミュージシャンで好きなかたって、どのあたりのかたになりますか？

里見　一番はやっぱり内田有希さん。あとは、最近だったらDA PANPとかb&bとかあたりが好きですね。久保田利伸も高校のときぐらいからずっと聞いてますしね。あと、林田健司とかも好きですね。あ！　そうそう。最近やっとSMAP好きになってきたんですよ（笑）。

ただしくんと里見さんご本人の関係

―“ただしくん”と里見さんご本人の関係って、どうなのでしょうか？

里見　これは、もう！　まさにペルソナと言って……いいんですかねぇ（笑）？　いろいろ言われてますけどね。メゲないですね、ええ。刺されようが轢かれようが、多分引かないと思います。そのぐらい一途なものがありますね。語り尽くすと長いんですけれどもねぇ。……思うと、たまきちゃんみたいなタイプが一番好きなんですよね。ふと、それを自分で分析してみたんですよ。ちょっと前はTRFのYŪKIさんがいいなと思ってた時期もあって、その前にはヤングジャンプで連載されていた『HEN』という漫画の佐藤君がすごく好きだったんですよ（笑）。さらにたどって行くと、最終的に幼稚園の時の初恋の女のコに似てくるんですよ。それで、はたと気づいて！　「真理だな」と思いましたね。男はいつまでも初恋の女性の影を追い続けるんじゃないでしょうか？　そのものズバリだったんですよ。ショートカットで、元気で明るくて色が黒くてっていう、男の子っぽい女のコで。

―恋愛関係のエピソードもお聞きしたいのですが。現在進行形のお話でも結構ですので（笑）

里見　ええ？……進行とかもあるよーなないよーな（笑）。この質問はちょっと、ノーコメントにさせていただきたいんですけど。……あ！　高校の時に姿の見えない女性がいましたね。当時、うちの高校が甲子園に行って、僕もその応援に行ったんですよ。で、行きのバスのなかで俺を見たとかで、代理の人が来て「夕日に向かって歩く姿を写真に撮らせてください」とか。一切その人は出てこないんです。いろいろもらったりもしたんですけど。……なんか、そういう人はいましたねぇ。

これからの展望

―現在は、里見さんはどのようなことをなさっているのでしょう？

里見　今ですか？……それはノーコメントということで。すみませんけども。

―それでは、これからの展望というのを聞かせていただけますか？

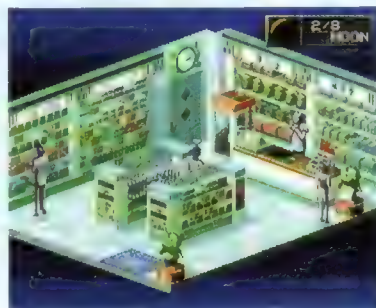
里見　将来的に、といったことですか？　やっぱり、ずっとシナリオ系で。まぁ、自分が、今、やってることは天職だと思っていますので。これからもゲームのシナリオをやりつつ、ペルソナをライフワークにできればいいかなぁ、なんていう気もしているのですが。

―やはり、“ニャルラトホテプ”がテーマになりますか？

里見　ええ、“ニャルラトホテプ”を踏まえた上で、ですね（笑）。あとは、『ペルソナ』の小説の校正とかに立ち合ったりもしていて……小説を書いてみたいなぁという思いは、ちょっとありますね、ええ。あとは映画とか。学校にいるときは、映画作るのって大嫌いだったんですけどね。今にして思うと、映像的な表現……自分で書いた話が映像になるとどうなるのかっていうのが、見てみたいっていう気持ちはありますね。

―ペルソナのただしくんとしてのこれからはどうなのでしょうか？　理想の形ですか？

里見　まぁ、好き勝手やらしてもらってるんで（笑）。そうですね、理想的な形であることはあるんですけど。もちろん、それだけではなくって、プレーヤーのかたがたに対する、僕からのあるメッセージが込められてはいるんですけどもね。……でも、まぁ、あれを見る限りでは、そんなの何とも思わないですよねぇ！　マジで自分のやりたいこと、願望をゲームのなかで満たしてるとしか思えないと思うんですけど（笑）。まぁ、そこら辺もカギと言えばカギなんですけどね、込められたメッセージとしては。自分としてはこれからも続きがあるとして、この先もただしくんとたまきちゃんの関係をね、描写はしていきたいなぁ、と思ってるんですけど。今回は、“青春編”という形でですね。こう、たとえば“同棲編”とかですね、“新婚編”とかですね、“倦怠編”とかですね。なんかそういうものが、こう、憎まれつつもできればなぁ、と。まぁ、当然、そのなかには、僕からのメッセージが込められているんですけれどもね。

―ありがとうございました

His DATA

誕生日	1970年（昭和45年）5月18日
血液型	A型
好きな食べ物	寿司
好みのファッション	ラフな感じ。色的には黒とか青
購読紙	『SPA！』とか『ムー』とか（笑）
家族構成	4人。父と母と5歳下の苦労性の妹がひとり
趣味	ゲーム、カラオケ、読書、スクーバダイビング
特技	得意な歌なら梅沢富雄の『夢芝居』とか
身だしなみ	中学ぐらいからずっと変わらないヘアスタイル
休日のすごしかた	買い物に行ったり映画を見たり。あとダイビング
視力	右が0.1で左が0.03。仕事以外では眼鏡を外す
身長	172cmぐらい
体重	67kg ぐらい
足のサイズ	26.5cm
髪質	硬い。シャンプーは“硬い髪用”を使用
下着	ブリーフ党なんでベネトンのとか

CONVENIENCE STORE YIN&YAN
FROM PERSONA
PHOTO ARTWORK BY **PEPPER SHOP** 1997
PEPPER SHOP IS BRAND NAME OF KOGA MANABU

写真:イン&ヤン御影町2丁目店

YOUR CONVENIENCE!

CONVENIENCE STORE "YIN & YAN" OPEN ALLWAYS.

緊急災害時に、もっともあなたの力になれることはなんでしょう?
わたしたち イン&ヤン は真剣に緊急災害時の問題を考えました。
たとえば、大地震があなたの住む街を襲い、通常の生活がおくれなくなった時、
ふつうのコンビニエンスストアは、各店舗を結ぶネットワークが途切れてしまい、——ほとんど役にはたちません。
イン&ヤン では戦争が起きたとしても、緊急災害対策を徹底し、安心してお買い物ができることをお約束します。
コンビニエンスストア イン&ヤン は、どんなことがあっても無休で営業いたします。

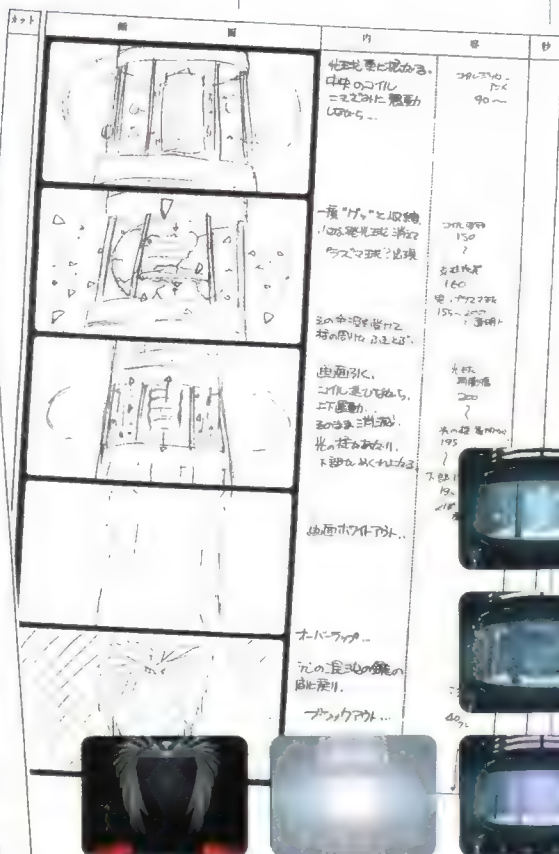
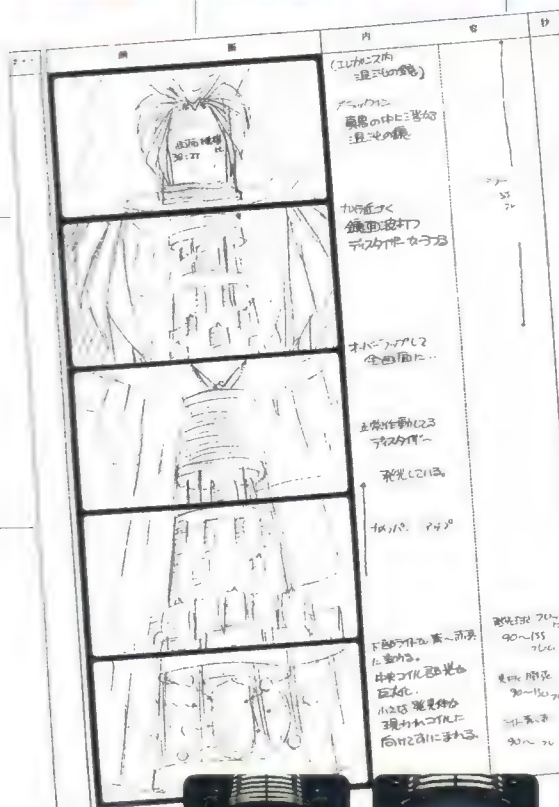
WORK FROM ATLUS

PRODUCTION DESIGN

第一開発部秘蔵の絵コンテを一挙公開

continuity sketches

ストーリーを盛り上げるためだけではなく、物語の進行上のさまざまな鍵が隠されているペルソナのムービー。オープニングデモ以外はそう何度も見ることはできない。このページでは、そんなムービーのなかから5本を選んで、アトラス第一開発部秘蔵の絵コンテとともに紹介していくことにしよう。ここに掲載したなかで、まだ見てないムービーが見つかったキミは、ぜひ、もう一度ペルソナをプレーしてみてほしい。

消滅

デヴァ・システムの消滅

デヴァ・システムが消滅するときのムービーの絵コンテ。デヴァ・システムが何処に行ってしまったのかという謎が解きたければ、行動には慎重になろう。ちなみに、絵コンテに書かれた"エレガンス"とはデヴァ・ユガのこと。

ペルソナOP

ペルソナ・オープニングデモ

オープニングデモの絵コンテ。物語の内容を暗示するような流れになっている。印象的な映像を、何度も見直した人もいるのではないかな？　絵コンテにある"燃えてゆく卒業写真"は実際のムービーではカットされている。

1
壊れてチョウチョが見てる夢なのかも
－花子－
黒バックに謎の哲学的なお言葉

2
MOON
オーバーラップで"月"が出てる夜空に。
（モヤというか雲が流れるとうれしい。）

☆以降夜の街並が出てきますが、光の表現がムズカシイのであれば夕方のイメージで考えてください。もし、月は太陽で。

MOON
そのままカメラ引いていくと、"ミカゲ町"の街並が…
（モデルでミカゲ町の街全体を作っておきます。広報にも使えるし…）

そこに"金色に輝くチョウチョがヒラヒラと通りすぎる。

3
cut in!!
特①
水面に映るマキの顔
そこに波紋が…

エンディングで使われるであろう街並。（チョウチョ通りすぎる）

4
cut in!!
特②
ひとりテーブル筐体に向かう少年
1秒弱で寄っていきます

またまたエンディングで使われるであろう街並。（チョウチョ通りすぎる）

4
前ページ
cut in!!
特③
モデルで作った巨大ディスプレイ？
カメラPANして
（カットツーかオーバーラップしてもいいかも

5
街並
またまたエンディングで使われるであろう街並。（チョウチョ通る）
cut in!!
特
消滅するミカゲ町。

6
街並
またまたエンディングで使われるであろう街並（チョウチョ通る）
cut in!!
燃えてゆく卒業写真。
黒バック

7
学校
学校からカメラ引いてミカゲ町全体を見おろすようなカンジに

"ミカゲ町のつもり"

7
前ページから

まど
さらに引いていくと、ミカゲ町は実はどこかの机の上に作られた"積木の街"だった！

実感のある街から、積木（おもちゃ）の街への変化が出来るかどうかわからない。なにかのしかけをはさんでもいいかも（例えば雲とか）

さらにカメラ引いていくと、どこかの部屋、実は病室（マキの）であった。

ベッドらしきもの（ここは病室です）
病室であるとわかるように（後でナルホドと思うようにらしいキーワードを　例えばベッドが少し見えるとか）

そしてチョウチョがヒラヒラ通りすぎると、積木のひとつが倒れる（落ちる？）

タイトルへ

頑張るルート　GOOD END

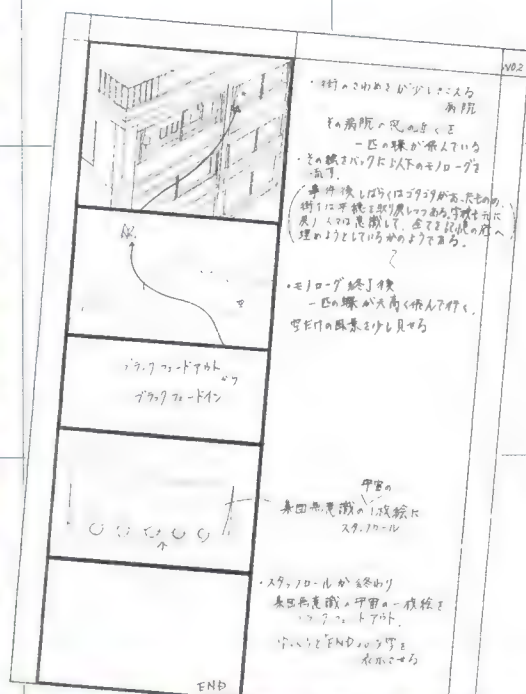
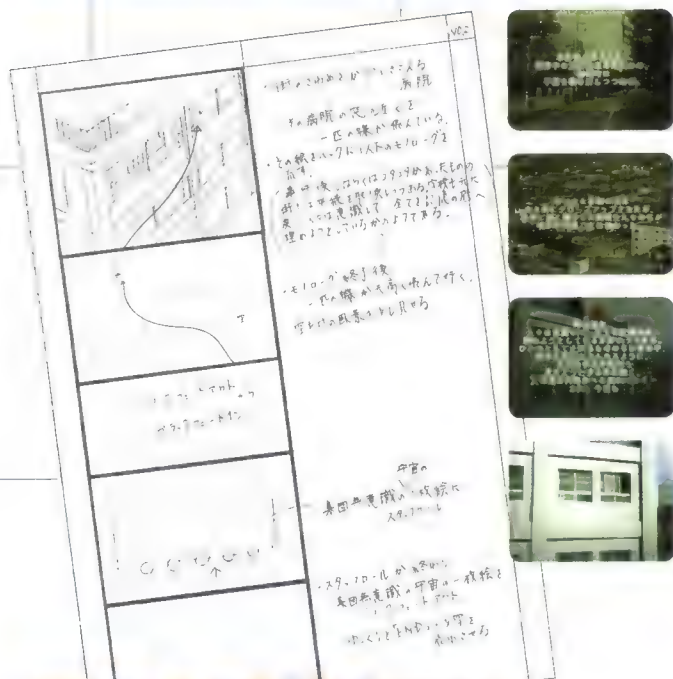
セベク編・グッドエンディング

小さい女の子をいじめなかった場合に見れるエンディングの絵コンテ。その後の御影町の様子と、共に戦った仲間達のその後のストーリーが文字で表示される。まだ見ていない人は、ぜひとも再度プレーして見てほしい。

特例2 エンディング

エンディングのフィレモン

フィレモンとの最後の会話時に流れるムービーの絵コンテ。ラストボスとの戦闘後、エンディングムービーに入る手前で流れる。事件解決を称える感動的な言葉とともに、フィレモンがマスクを外し、素顔を見せてくれる。

頑張るシナリオ バッドエンドムービー

セベク編・バッドエンディング

テディベアと戦ってしまった場合に見るエンディングの絵コンテ。実際のムービーは、この絵コンテからは若干変更されている。謎は解けぬままにストーリーが終わってしまうので、スタッフロールも文字のみとなっている。

Be your ture mind

Sounds of persona

サウンド オブ ペルソナ

ブラウン「うひょ～！おれ様の勇姿にふさわしい、かっちょいーサウンドだぜ！ さすがに戦闘中はそれどころじゃなかったけど」

マーク「やっぱ、クールなグルーブを感じなきゃ踊れねぇよな。わかんの？ 年がら年中、アタマ腫ったけぇオメーに」

ブラウン「とかなんとか言っちゃってぇ。ホントは、マキちゃんの声ばっかし聞いてんじゃないの？ ひゅ～ひゅ～」

マーク「……うっせーな！ だ、黙ってろっての！」

SOUND CREATER'S VOICE

青木秀仁さんインタビュー

ブラウン「あのサトミタダシ薬局のテーマソングでその美声を披露した、サウンド担当の青木秀仁さんに突撃インタビュー!! 悪魔ボイス採りの裏話も聞けちゃうよん。てなとこで、ヨロシクっ！」

CAST

声優さん＆ドラマCD紹介

マーク「オレ達に“声”という命を吹き込んでくれた、ジュテームな声優のかたがたを紹介するぜー!! ……って、あれぇ？ オレの声のイメージって、マイケル・ジャクソンだったの!?」

――『ペルソナ』のサウンドということで、今回とくにこだわったところってありますか？
青木　岡田も言ってると思うんですけど、敢えて『女神転生』の域を脱して、新しいものを確立させるっていうところが、『ペルソナ』にはあったんで。ダークな部分は持ってますけど、それはまた『女神転生』と違う形のダークさであって。明るいところは明るい、喜怒哀楽みたいなところをもっと露骨に出そうと。『女神転生』ですと、結構明るいとこでもダークな曲入れちゃっても合うとこってあるんですよ。だけど、今回は本当に、もっともっと純粋なやりかたをして、高校生らしいところもあるみたいな。だから、明るいところは、もう正直に明るくしちゃおう、もう泣けちゃうところは思いっきり泣かしちゃおうみたいな。だからメロディもクサイんですよ（笑）！　でも、そういうのもありかなというところで、差別化させてきたわけですね。

――『魔神転生』なんかも、わりとダークな雰囲気でお作りになっていたのですか？
青木　あれはもう『女神転生』よりもダークにしちゃえっていうコンセプトがあったんですね。僕なんか『魔神転生II』から『ペルソナ』に来ちゃってるんで、もう大変でしたよ。自分でコンセプトから作ったんですけど、変わったなんてもんじゃないですよね。『女神転生』よりも、もっとダークなもの作ってた自分が、いきなり『ペルソナ』のライトなところに行くんですよ。それをやるのは大変でしたよ。

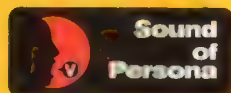
――ライトな曲ということで、“サトミタダシ薬局店のテーマ”がまず思い浮かぶのですが、ご自分で歌われた感想はどうですか？　たしかお風呂場で録音されたというお話を伺ったような気がするのですが……
青木　ええ?!　何を言ってるんですか？　お風呂場でどうやって録音できるんですか（笑）？　いやぁ、ちゃんとスタジオで撮りましたよ、『もののけ姫』とかをやられてるレコーディングエンジニアのかたにやっていただいて。サントラには、サトミタダシ役で声優が入るんですけど、エンジニアのかたが「仮でもセリフが欲しい」と言うので、自分が先に仮でセリフを入れたんですよ。それがカトちゃんにそっくりで（笑）。めちゃめちゃウケたんですけどもね。そのバージョンも持ってますよ。サントラでは当然、声優のかたの声になってますけど。

――これからも歌われますか？
青木　それは（笑）！　正直言いまして、自分が好きで歌ったことは一度もないです。

――必要に迫られて、という感じですか？
青木　だって、結局、サトミタダシのオリジナル音源の歌だって、あれも沖辺に「青木さぁん、やってくださいよ！」とかって言われて、しょうがないから。うちの会社の寮までDAT持って行って、ひとりで歌ってたんですよ。NHKの『おかあさんといっしょ』みたいなところで、「さぁ、みんな！」みたいな感じで雰囲気出して。だって、DATに入ってんですもん、「さぁ、みんな！　元気を出して！」って。そんな歌詞ないのに（笑）。で、その後に「♪ヒットポイント～」とか歌ってるんですよ（笑）。

――それがいつのまにか「お風呂場で」という風に変わってしまったんでしょうか（笑）。DATで録音したというところは正しいようですね。
青木　お風呂場じゃなくて、ヘンなお風呂場がある寮なんですけど（笑）。

――他に青木さんがとくに気に入ってらっしゃるBGMはありますか？
青木　土屋が作った“エリーのテーマ”なんかが好きですね。『ペルソナ』の世界観としても、新しいサウンドの方向性を決めてくれたかなっていうところもあって。今までの『女神転生』シリーズじゃありえない曲ですし。自分で作ったなかでは、“異変後の学校のテーマ”なんかが好きですね。あれは、まわりの人間も良いって言ってくれるんですよ。あと、『ペルソナ』として良いかどうかってところになると、やっぱり“最終ボス”とか。自分らしさが出ているし『ペルソナ』としてのダークな部分もあって。『ペルソナ』のなかでダークとライトとみたいなところが、サウンドってあるんですけど、そのダー

SOUND CREAT

青木秀仁さんインタビュー

ペルソナでは、悪魔の奇声をひとつとっても、本当に生きているかのように、それぞれの動きにあったものがつけられている。こういった凝った“音”の演出で、サウンドとしての“ペルソナの世界観”を作り上げた、第一開発部チーフサウンドクリエーターの青木秀仁さんにインタビューしてみたぞ！

クの域を占めている風に思えますけどね。
――悪魔の声で好きなものってありますか？
青木　ええ、ありますよ。ゾンビ系は最高だと思うし、あと、“ウコバク”なんかサイッコーじゃないですか！　あとは、“ナイトメア”のタラちゃん声ですね。あ、あと“ジャックフロスト”の声。そうそう、ブリクラのジャックフロストの声、ちょっとインチキですよね（笑）。ぜんっぜん『ペルソナ』と違っちゃってて、ジャックフロストって感じがしないというか。かわいいとは思うんですけど、「なんですか、あれは？」っていう（笑）。

――“ガンダルバ”はなんて言ってるのですか？
青木　ああ！　あれ俺が歌ったんですけど……とくにないです。アドリブです。もう、その場で頭に出てきた言葉を言ってですねぇ、それを音楽にするときに入れただけなんですよ。自分で「良い声できたな」って思ったやつをかき集めて、それを曲にしたんです。だから、何を言ってるかなんて、俺が聞きたいです（笑）。そういうのは他にも、いっぱいあります。

――あの悪魔の声の３分の１は、青木さんご本人の声と聞いているのですが、本当ですか？
青木　ええ、本当です。ほとんど僕が収録しているんで。他のかたの声も全部、僕が気をほぐしながら「ちょっと奇怪な声を出して」って言って。そこで「おお！　いいねぇ」っていう感じで、僕が場を盛り上げながら、声を出してもらって、「よし！　今の良かったよ」っていう感じで、作りあげていったものなので。

――青木さん以外の悪魔の声をやられたかたも、アトラス社内のかたと聞いているのですが。
青木　いっぱいいますよ。そりゃあ、もう、イヤイヤながらにやらしてみれば、「イヤよイヤよも好きのうち」っつーヤツもいたし（笑）。

――カラオケみたいですねぇ（笑）
青木　そーですね、そーなんですよ。ノリノリになっちゃう人もいて。「やらしてください！」って言ってても、いざ声を出してもらうと「もっと元気出せよ」っていう人もいましたけど。

――阿鼻叫喚みたいな感じですか？
青木　そうですね。この会議室でもやったんですよ！　当時、８時を過ぎるとこのあたりは真っ暗で、ここだったら発狂しても、誰にも聞かれない保証があったんですよ。だけど、やっぱり、声出してくれる人もイヤイヤなんで、いまいちノリが出ないんですよ。で、まず自分が先にやるんですよ「おりゃあー！」って。自分はそういうの、本業じゃないんでね（笑）。もう、それは必死でしたよ～

――キャスティングもされたのですか？
青木　ある程度はしてますね。だから『ペルソナ』のときは曲があまり書けませんでした。システム的にアイデアだとか、「こういうときにこうやったらおもしろい」とか、そういう方向の統率みたいなことをやってたんです。そうなると、必然的に効果音をいっぱいやらなくちゃいけなくなっちゃうんで、それで手いっぱいになっちゃって。結局自分は、基本的にダンジョンの曲だけを担当するしかなかったと。あとは、オープニングのムービーとかですね

――では、ご自分でやられたなかで気に入った悪魔の声というのはありますか？
青木　うーん、いっぱいありすぎて……。１番って言ったら“ゾンビさん”ですかねぇ。あれは、ついに自分を捨てました（笑）。あの声を今出せって言われても出せませんねぇ。開発が苦しくて、もう、「なんでもやる！　なんでもいい！」と言って出した声ですから。あの悪魔達はね、そういう風に思って聞いてくれると、すごい楽しいんですよ。

――制作期間は、どのぐらいあったんですか？
青木　研究から始めるとかなりありますよ。サウンドってプロジェクトが終わると、しばらくブランクあるんですよ。で、自分の場合はプレイステーションの勉強から始まっていたんで、それが必然的に『ペルソナ』の世界観を作ったりしたわけなんですけど。だから、それ含めると１年半ぐらいあったんじゃないですかね。

D
TOR'S VOICE

魔神転生Ⅱ SPIRAL NEMESIS EXELLENCE SOUND COLLECTION

全40曲のうち、サントラ用にアレンジされたのは6曲。アレンジを担当したのは、青木さんいわく「すごいセンスの持ち主」の伊藤ヨシユキさん。また、ブックレットには、開発チームの紹介などが掲載されている。

品番：PCCG-00337
価格：税込2,500円（税抜2,427円）
販売：株式会社ポニーキャニオン

SOUND CREATOR'S VOICE

SOUND CREATOR'S VOICE

【*1】サンプラー
音をデジタルでメモリーに録音する専用機器のこと。原理的にはパソコンの録音機能と同じで、数秒の録音を行ない、これを編集・加工する目的で使う。この方法で記録した音（複数の音を組み合わせる事もできる）を用いて演奏する。

【*2】エフェクト
音を変化させる機能のことで、特定の目的のためにオーディオ信号を変化させる機能の総称である。代表的なエフェクトとして、音に残響感を与える“リバーブ”、音が重複しているように聞こえる“コーラス”、音が反射する“ディレイ”などがある。

【*3】MTR（エム・ティー・アール）
“multi track recorder（マルチトラックレコーダー）”の略。複数のトラックに個別に録音し、同時に再生できる編集用テープレコーダーのこと。例えば、ボーカル、ギター、ドラムス、キーボードの4パートを個別に録音し、編集する場合に用いる。高度な編集作業をする場合には不可欠な機器である。

【*4】土屋憲一
アトラス3年目。サウンドの制作だけでなくハードにも非常に詳しい。青木さんいわく、「結構あいつ使えるんで、いろんなとこに使ってるんですけど（笑）」。

【*5】沖辺美佐紀
あのサトミタダシ薬局のテーマソングの作詞を担当した人で、ペルソナのゲームのなかでも悪魔の声で登場している女性だ。

【*6】目黒将司
アトラス2年目。目黒さんの研修後一発目の言葉「このミキサー、ダメっすよ」に、怒った土屋さんが新しいミキサーを買いに行ったというエピソードが有名。

【*7】マスタリング
ミックス（編集）の終わった状態の音源を、CDやアナログ盤レコードにプレスする前に、最終的に調整する作業。非常に重要な行程である。ちなみに、アルバムの場合、曲と曲との間の長さ（いわゆる曲間）などもこの時点で決定される。

──声の収録は、どのくらいかかったのですか？
青木　他の仕事と並列にやってるんで、一概にわからないんですけど、たぶんまともにやったら半年はかかりますね。タイミング取りが大変なんですよ。たとえば、“ガキ”が「ギャア！」って言いながら引っ掻きますよね？「ギャア！」って言うタイミングはいつでもいいんですけど、引っ掻くときのタイミングがズレるとカッコ悪いじゃないですか。そういうのが1キャラのなかでも、だいたい、10数個ぐらいあるんですよ。“殴る”とか、普通の通常攻撃とか、魔法が3、4種類あって、で、会話のときには怖がったり、泣いたり怒ったりするわけなんですけど、それ全部にタイミングがあるんです。だから、悪魔全部のアニメーションのデータをもらっておいて、それを同期させてタイミングを合わせた音をプログラマに渡すんですよ。だから、形に出る前の作業っていうのが、極端にいろいろあるんですよね。もう、結果がすべてなところがありますから、なかなかわかってもらえないところなんですけど（笑）。

──制作環境はどうなっているのですか？
青木　いや、もう、関係者と同等のやりかただとは思うんですけど。自分の場合はサンプラーベース【*1】ですね。効果音をメインにやっちゃったせいで、シンセサイザー貸しちゃったんですよ。で、逆にサンプラーのなかでできる範囲で作っちゃったって言ったほうがいいですかね。自分が使わない楽器があれば、使うやつに貸しちゃうんで。今回は、サンプラー2台と、あとはまあ、マッキントッシュとかでやってました。だから、いつも使ってた環境と違うとこって言うと、もう単に“シンセサイザーを使わなかった”っていうだけですね。機材的には、そんなに良いもの使ってませんよ。もう、ごくフツーのパソコンがあって、ごくフツーの楽器があって。あと、僕がこれは何にも代え難い財産っていうのが、そのサンプラーに入ってる、自分で作った音のデータなんですよ。いろんなところに使える凝縮されたデータが、そのサンプラーに入ってまして。その2台のサンプラーのメモリも全部フルメモリにして、今まで自分の作った効果音を全部常駐させておくんですよ。で、好きな時に、こうクルクルクルクルとダイヤルを回して、「よし！これを今回こう使ってやろう」と。で、重ねたりエフェクト【*2】したりすれば、また違う音になるじゃないですか。そんな風にサンプラーのソースを利用して、MTR【*3】とか使って音を重ねたりして作ってました。

──データ数的にはどのくらいあるんですか？
青木　500個ぐらいあるんじゃないですかね。でも、500個って結構あっという間なんですよ。たとえば、ドアを開けるバリエーションでも、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10ってやったら、あっという間に10個になっちゃいますけど、そういうんじゃないんですよ。そういうパターンを鍵盤に1個ずつ並べておいて、まとまったものが1個になってるんですよ。

──ところで、青木さんの他には、どなたがサウンドを作っているのですか？
青木　土屋【*4】と沖辺【*5】と目黒【*6】です。沖辺はもう辞めちゃっていますが、『ペルソナ』をやってから辞めるということになっていたので、サントラの頃にはいなかったんですけど。

──サントラの制作期間はどのぐらいでしたか？
青木　どっぷりそれだけにつかってたわけではないんで、事実上はマスタリング【*7】込みで1ヶ月半とか2ヶ月とか、決して多くはないですね。割り切っちゃえばこんなもんですけど、ブックレットの内容とか記事にしなくちゃならないし、アイデア出しにも時間かかっちゃうし。

──サントラを制作されたなかで、とくに苦労された点はありますか？
青木　制作期間が短すぎましたねぇ。結局、僕、マスタリングに出れなかったぐらいですから。あとは曲の制約ですか。僕はダンジョンのBGM担当だったんですけれども、たとえば、教室入ったりするようなところで曲が変わったりしますよね？ それって全部ダンジョンの曲の変形なんです。で、その部屋から戻ってくると、またそのダンジョンの曲がうまく繋がって、初めから流れるようになってるんですよ。そういう演出してるもんですから、あんまり曲に起伏があると

SOUND CREATOR'S VOICE　SOUND CREATOR'S VOICE

SOUND CREATOR'S VOICE

SOUND CREATOR'S VOICE

合わせられなくなっちゃうんですよ。なので、かなりのっぺりした曲にせざるおえなかったんです。これがジレンマになってしまいましたね。なのでサントラでは、そののっぺりしたやつを、もうちょっと起伏を持たせて、少しは新しいものを狙おうかなっていう意味で、自分の曲だけは、かなりいじり倒しました。

──『魔神転生II』のサントラと比べて、『ペルソナ』のサントラはいかがでしたか？
青木　やっぱり『魔神転生II』のほうが、自分のやりたいことを一番表現できたっていうのがあって、僕は好きですね。『ペルソナ』って、自分らしさではないんですよ。

──あとは関わられたサントラに、『メガテンワールド』がありますよね。
青木　よくお調べですね。あれ知ってる人、社員でも少ないですよ（笑）。

──あのCDでしか、『ラストバイブル』の曲が聞けないんですよ。
青木　『ラストバイブル』って、すごく良い曲ですよね。もう、その人間いなくなっちゃったんですけれども。たぶんこのアトラスのなかでも一番センス良いんじゃないんですか？

──ところで、目黒さんは『ペルソナ』が最初のお仕事ですよね？
青木　そうですね。土屋も『ペルソナ』が初めてです。ただ、途中にいろいろ、ちょこちょこ仕事はあったんですよ。でも、まともに１本バーンっていうのってのは、『ペルソナ』になっちゃうんじゃないんですかね。開発って今長いですからねぇ、１本が。もう２年一緒にやってて、３年目なんですけど。

──目黒さんが『ソウルハッカーズ』の音楽をやられているということで、「あのナマイキな新人が、またがんばっていてうれしい」という意見を聞いたことがあるんですけど(笑)。
青木　実はね、ナマイキなんかじゃないんですよ（笑）。場合によっては、やたらとこだわるというだけで。「こんなとこでやってられるか！」って言うときもあれば、「良いですよ〜、青木さん。良いですよぉ」とか言って、肩なんかこんなになっちゃってるときもあるんですよ（笑）。だから、あれはあくまで笑わせたくて、サントラのブックレットに書いたことなんです（笑）。

──ところで、青木さんがアトラスで音楽を担当されたのは、どの作品からなのでしょうか？
青木　もう、それは古くてPCエンジンにさかのぼりまして、CDロムロムのクイズゲームで『世界まるごとザ・ワールド』っていうのがあるんですけど、その作曲をやらせてもらって、３曲４曲ぐらいが採用されたのが始まりですね。

──そうすると、『魔神転生』まで、かなりの曲数を作られているのではないですか？
青木　やぁ、多かったですよ！　１年間に５本とかやってましたから。ファミコンとかゲームボーイとかPCエンジンとかってなっちゃうと、もう、１曲があっという間に終わっちゃうじゃないですか。だから、サウンドは３ヶ月ぐらいで終わっちゃうんですよ。そういったのを、２年ぐらいやっていましたね。

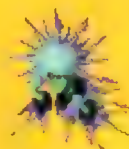
──青木さんのサウンドとして、ユーザーが意識しはじめた頃って、『魔神転生』からのように思えるのですが。
青木　サントラが出たからだと思うんですよね。『魔神転生』って、その……ぜんぜん『女神転生』じゃないじゃないですか。だから、ちょっと続編が出ても前作で忘れ去られちゃってるところって多くて。『魔神転生II』ってすごく良いゲームなんですけど、結構、認められていないところってあるんですよね。"食わず嫌い"みたいなところで。自分としては『魔神転生II』以降の曲に対して、一番、力を出してきていると思うんで、そういったところで、評価して欲しいんですけどね（笑）。

──では、今までご自分が作ったなかで、一番好きなタイトルはありますか？
青木　思い入れが一番なのは、やっぱり『魔神転生II』ですね。その次が『ペルソナ』ですかね。あと、これは意外な事実なんですけど、『デビルサマナー』シリーズには１度もかかわっていないんです。『ソウルハッカーズ』で魔法ムービーだけはやったんですけど、音楽に関することは一切やっていないんですよ。要するに、『デビルサマナー』やってるときには『ペルソナ』やってたということなんですけどね。

──では、最後に青木さんからファンのかたがたへ、メッセージをお願いいたします。
青木　ん〜、そうですね。結構、増子さんのコアなファンって、今、ユーザーのかたにいらっしゃると思うんですけど、アトラスには、増子以外にも俺以外にも、もういろんな個性を持った人間……たとえば、土屋とか目黒とか、一発目にして話題を呼ぶようなやつもいますけど（笑）。本当に良い曲を書けるやつって、いっぱいいるんですよ。だから、『女神転生』に限らないところでも、もっともっと聴いて欲しいなっていう風に思いますね。

女神異聞録ペルソナ〜オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム
2枚組で全52曲。すべて新しくアレンジされている。さらに、1曲ごとのコメントやデヴァ・ユガの訳詞が読めるブックレットやステッカー、ボーナストラックが封入されている超豪華サウンドトラックだ。

品番：FSCA-10003
価格：税込3,000円（税抜2,857円）
販売：first smile entertainment

SOUND CREATOR'S VOICE　SOUND CREATOR'S VOICE

女神異聞録

それぞれに個性的な『ペルソナ』のキャラクター達。一度プレーしている人なら、まだあのかけ声が耳に残っているのではないかな？　このページでは、そんなキャラクター達の声を担当したかたがたを紹介していきます。「どんな人がやってるの？」という疑問に応えるべく、それぞれのプロフィールに加え、簡単なインタビューにも答えていただきました。また、「もう一度、彼らに逢いたい！」というキミのために、ドラマCDも発売されているのだ。そのストーリーをちょこっと紹介しちゃうぞ。

声優さん紹介

a radio actor introduction

Charactor voice

マキ役
水沢潤（みずさわ じゅん）

生年月日：1966年7月3日生まれ・蟹座
血液型：A型
趣　味：ディズニー集め
出演歴：TVシリーズ／クレヨンしんちゃん
ゲーム／同級生Ⅱ（野々村美里）
ゲーム／ピョンピョンキャルル
ゲーム／電脳天使（岡田馨子）
ゲーム／クラクラキラキラ大作戦
ゲーム／エーゲ海の雫

ーどんなイメージで役作りしましたか？
「"素直さ"と"かわゆさ"を表現できたらな、と思い、がんばりました」
ーアニメの声を付ける場合と違って、とくに気をつけたところはありますか？
「そのキャラクターらしくあれば……。"その人らしく"を大切にしています」
ーアフレコ中の思い出を教えてください。
「"東京人"と"大坂人"の違いについての話で盛り上がったことかナ」
ー『ペルソナ』はプレーしましたか？　プレーしてみてどうでしたか？
「ごめんなさい。持っていないので……」
ーファンのかたへひとことお願いします。
「マキのこと、ずっーと好きでいてネ！」

Charactor voice

アヤセ役
倉田雅世（くらた まさよ）

生年月日：1969年5月21日・牡牛座
血液型：O型
趣　味：ドライブ・エアライフル・温泉
出演歴：TVシリーズ／ビットザキューピッド
TVアニメ／ハニ太郎です（平山ミキ）
ゲーム／ぴょんぴょんキャルル
ゲーム／パチ夫君FX（コマ）
ゲーム／クラクラキラキラ大作戦
ゲーム／ファイアーウーマン（水矢摩子）

ーどんなイメージで役作りしましたか？
「今どきの女子高生っぽく、少しかったるそーな感じで」
ーアニメの声を付ける場合と違って、とくに気をつけたところはありますか？
「一声入魂？とでもいうのかナ?!　ゲームのかけ声は勢いでしょう」
ーアフレコ中の思い出を教えてください。
「声の仕事をはじめたばかりで、とにかくはりきっていて力んでました」
ーファンのかたへひとことお願いします。
「いつも応援ありがとうございます。みなさんのお手紙は私の宝物です。できる限り、お返事を書きますので、ぜひ感想など聞かせてくださいね」

Charactor voice

エリー、ゆきの役
半場友恵（はんば ともえ）

生年月日：1972年6月9日生まれ・双子座
血 液 型：O型
趣　　味：リス・水泳・Machintosh
出 演 歴：TVアニメ／勇者王ガオガイガー
TVアニメ／ビーファイターカブト
OVA／新ガルフォース
OVA／フォビア（星野美佳）
ゲーム／トワイライトシンドローム
ゲーム／デジタルアンジュ電脳天使

ーどんなイメージで役作りしましたか？
「エリーは、お高くとまった帰国子女。でも、いい人。ゆきのさんは、ちょっと大人なスケ番。でも、いい人」
ーアニメの声を付ける場合と違って、とくに気をつけたところはありますか？
「基本的には同じだと思います。台詞が少ないときは、キャラの性格説明も端的に、明確にという感じでしょうか」
ーアフレコ中の思い出を教えてください。
「あっという間のデキゴトでしたね」
ーファンのかたへひとことお願いします。
「ガオガイガーが終わっても、半場は元気に生きてます。『ペルソナ』のCDドラマでもよろしくね」

Charactor voice

主人公、マーク役
石塚堅（いしづか たかし）

生年月日：1970年9月22日・乙女座
血 液 型：B型
趣　　味：バスケットボール・カラオケ
出 演 歴：TVシリーズ／るろうに剣心
ゲーム／ストリートファイターZERO2（リュウ）
ゲーム／ストップストリーム
ゲーム／ソルパワー（真堂、南部）
ゲーム／グローブオンファイト

ーどんなイメージで役作りしましたか？
「主人公は、正義感の強い熱血少年のイメージで。マークは、スタッフの要望でマイケル・ジャクソン」
ーアニメの声を付ける場合と違って、とくに気をつけたところはありますか？
「根本的にはナレーションやアニメのアフレコと一緒ですね」
ーアフレコ中の思い出を教えてください。
「汗をたくさんかきました」
ーファンのかたへひとことお願いします。
「今、TBSの土曜日17時半から放送している『コジコジ』で雪だるまのコロ助をやっています。がんばっているので、みんな応援してね！」

DRAMA CD

平和な街が突如悪魔の棲む異世界に！ そのとき9人の高校生たちに目覚めた力とは!!『女神異聞録ペルソナ』の世界をCDドラマ化！ゲームの世界観はそのままに、『ペルソナ』がオリジナルストーリーで蘇る。ブックレットには上田信舟さんの短編コミックも掲載！

ドラマCD「女神異聞録ペルソナ」
品番：KECH-1121
価格：税込3,000円（税抜2,857円）
販売：ポリグラム株式会社

ゲーム特有の世界観をベースに、ゲームでは触れられていないキャラクター同士の人間関係や、心理描写などを細かく描いているドラマCD『女神異聞録ペルソナ』。なんと、このドラマCDのみに登場するオリジナルキャラクターもいるのだ。

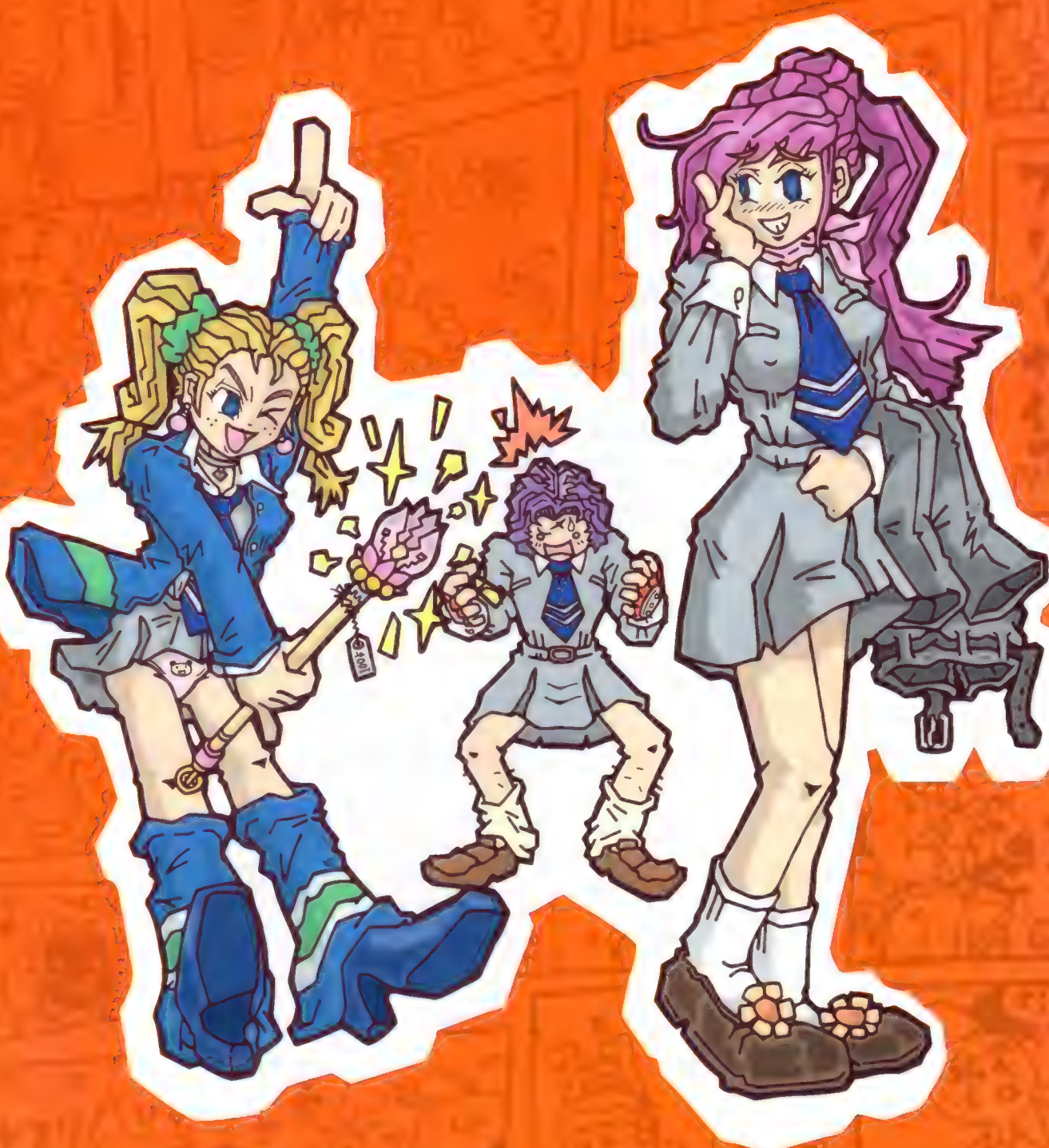
ジャケットには、キャラクターデザインを手がけた金子一馬氏のイラストを起用し、ブックレットには、『月刊Gファンタジー』で『ペルソナ』の漫画を連載している上田信舟さんの描き下ろし短編漫画を収録。ビジュアル面でも見逃せないCDに仕上がっているぞ。まさに、ペルソナファン必携の1枚と言えるだろう。

STORY

主人公たちの通う“聖エルミン学園”のある御影町が、突如悪魔の棲む異世界と化す。悪魔に襲われる主人公の前に、入院していたはずのクラスメイト、マキが現れる。病弱で内向的だった彼女は、なぜか快活な少女に変わっていた。この事件に、ハイテク企業“SEBEC”の支社長・神取が関わっている可能性があると知り、“SEBEC”へと向かう。そんな矢先、彼らはマークのかつての仲間バーニィと出逢う。マークに敵対心を抱くバーニィは、いつしか心のなかに邪悪な“ペルソナ”を育てていた……。

CAST

石田彰（『新世紀エヴァンゲリオン』渚カヲル）／**桑島法子**（『機動戦艦ナデシコ』ミスマル・ユリカ）／**上田祐司**（『るろうに剣心』相楽左之助）／**置鮎龍太郎**（『地獄先生ぬ～べ～』ぬ～べ～）／**野上ゆかな**（『愛天使ウェディング・ピーチ』谷間ゆり）／**半場友恵**（『勇者王ガオガイガー』卯都木命）／**中井和哉**（『機動新世紀ガンダムX』ウィッツ）／**小杉十郎太**（『少女革命ウテナ』鳳暁生）／**森川智之**（『金田一少年の事件簿』明智警視）／**豊島真千子**（『地獄先生ぬ～べ～』中島法子）

Be your ture mind

Persona cosplay collection

ペルソナコスプレコレクション

エリー「Fantastic！コスプレですわ！ Englishならば、Costume play……なんてスバラしい響きなんですの……」

エリー「まぁ、ネコマタのCostume！ アヤセ、Good choiceですわよ。レイジのチェーンチョーカーともBest machですわね！」

アヤセ「きゃははははは、チョベリグ～！ ケッコー似合ってるじゃん？ てゆっかぁ、レイジ、次これ着てみなよぉ～」

レイジ「……ぐわああああー！」

COSPLAY GUIDE

実写版ペルソナ？ コスプレ広告

エリー「You、コスプレってご存知？ もうすでにEnjoyしているかたも、これからCharengeする方も、こんな本格志向のコスプレはいかがかしら？ Beautifulなコスプレイヤー達を、ぜひご覧あれ」

EVENT REPORT

イベントとコスプレイヤー紹介

アヤセ「アヤセもぉ、クラブとかぁ、よく行くんだけどぉ、コスプレのダンパって知んなかったじゃん？ やっぱし、アヤセもヅラかぶってネミッサのカッコしてぇ、踊りたいなってゆっかぁ～……」

PERSONA GOODS LIST

オリジナルグッズ紹介

レイジ「うおおおおおーっ！ ……オレの手品でも出せねぇような、レアなアイテムばかりだ。コスプレ用のアクセサリーもあるぜ……、スゴイだろ……。いつもより、多く紹介するぜ……」

サトミタダシ
日用品 · SHISEIDO · Kanebo ·
SALE
Satomi Tadashi
毛穴パック

Japan に Return するときに一番不安だったのが、
やっぱり Langerge のことでしたわ。
そんなときに出会ったのが NIKE。
語学維持コースのおかげで そんな悩みもすっかり Clear。
講師陣も Native Speaker ばかりで、
向こうにいた頃の気分のままで Chat できますわ。
今ではすっかり、放課後の 1 Hourが、
ワタクシの楽しみのひとつなんですの。

ワタクシもNIKEを推薦いたしますわ!!

●御影サンモール校

●芝浜校

●軽子坂校

●矢来銀座校

きままに国内留学

英会話のNIKE

アットホームな学校です。まず無料体験にいらして下さい。

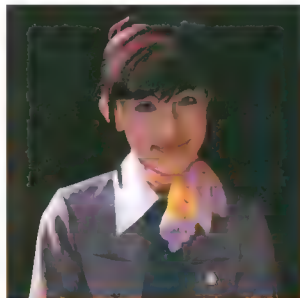
英会話経験は、まったくゼロという人でも安心です。英語や、海外勤務、帰国子女の語学維持などの目的に応じたプログラムをご用意してます。

selec
Macky
SUPER SNACK
ICHIGO MACKY
セベク いちご マッキー
(いちご香料使用)

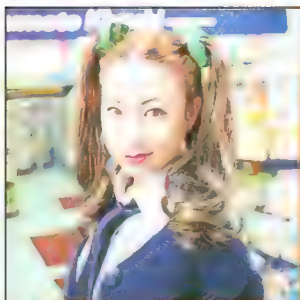
コスプレックス

小林有子

6月5日生まれ・双子座・A型
ニックネーム ありchan
趣味 友達を作ること，影踏み
特技 覚えること，忘れること，ボケること
好きな食べもの 生クリーム
好きな色 淡い色
好きなモノ ロリロリGoods，うさこ，友達
苦手なもの 日焼け，スポーツ，低気圧，セロリ
好きな言葉 「愛と思いやり」
自分の性格 コワレてる。冷めてる。ちょっとヘン。

コメント
劇団ひまわりにて芸能界デビュー。以後グラビアやイベントを中心に活躍。Vシネマ「コスプレ戦士キューティーナイト」にも出演している。

平地レイ

9月4日生まれ・乙女座・AB型
ニックネーム ひらちれ
趣味 Macintosh，Dancing，猫と昼寝，脚痩せ
特技 インターネット，猫と交流できること
好きな食べもの チョコレート
好きな色 赤
好きなモノ 猫，キティちゃん，帽子，観劇
苦手なもの ゴのつく虫，暗闇
好きな言葉 「ありがとう」
自分の性格 二重人格。ダマされやすい。甘えんぼう。

コメント
元東京パフォーマンスドール研修生。以後はイベントを中心に活動中。Macintoshを駆使し、DTPやホームページも開いている。

川崎ヒヂリ

12月16日生まれ・射手座・O型
ニックネーム ヒヂリ
趣味 ローラーブレード，シール集め
特技 ゲーム，いつでもどこでも眠れること
好きな食べもの ガム，ピクルス，マッシュルーム
好きな色 シルバー
好きなモノ 指輪，薬局
苦手なもの 溶けたアイス
好きな言葉 「何とかなる」
自分の性格 コドモっぽい。超マイペース。メカ系。

コメント
美術系の学校を卒業。コスプレックスの衣装デザイン・縫製共に担当。コスプレ歴3年。作ったコスチュームは30着にも上るという。ゲーマーでもある。

COSPREX INFORMATION

この3人、なんと歌も唄っているのだ！『エヴァンゲリオン』や『ガンダムW』などの主題歌をユーロメドレーにしたCDも発売されているぞ！今回もサトミタダシ薬局の歌を小林有子ちゃんに歌ってもらったぞ。オーディオトラックも、ぜひぜひ聞いてみてね。

12cmCD『GO！GO！コスプレアニメ・ユーロミックス／コスプレックス』
品番：KECH-1121
価格：税込¥1223円
販売：東芝EMI株式会社

コスパショップ

コスプレ関係のものなら何でも揃うというコスプレイヤーのための聖地、それがこのコスパショップだ。ここでは、コスプレコスチュームのオーダーが可能（制作期間約1ヶ月）なのだ。また、版権クリアの既製品コスチュームも多数扱っており、なかでも、聖エルミン学園の制服は男女共に、現在でも売り上げベスト3に入るほどの人気商品なのだそう。もちろん、既製品コスチュームの改造も相談にのってくれるぞ。たとえば、ブラウンのように制服をタイトにするといった改造や、ゆきのさんのロングスカートも作ってくれるそうだ。また、豊富なカラーのウィッグなど、コスプレには欠かせない小物も販売しているのだ。

現在、ここで販売されているペルソナグッズは、男子制服49,800円、女子制服39,800円、ワッペン1980円、校章600円。また、マークの帽子とキョウジTシャツも、サンプル品として展示してあった。マキのペンダントも、相談すれば作ってもらえるということなので、欲しい人はお店の人に聞いてみようね。通販カタログも用意されいるので、遠方に住んでいるかたはぜひ利用してみよう。インターネットでも、コスパのホームページから注文することができるぞ。

渋谷区道玄坂2-11-1 泉谷ビル2F
TEL 03-3770-3383 水曜定休
営業時間 12:00～21:00
http://www.cospa.com/

EVENT REPORT

コスプレイベントと ペルソナコスプレイヤー紹介

event & cosplayer

聖エルミン学園の制服を自在に着こなしているペルソナキャラクターたち。その元気いっぱいな自己主張は女神シリーズのなかでもピカイチだ。そんな理由もあるのか、発売から1年以上経った今でも、ペルソナコスプレーヤーは急増中なのだ！

そのまま着てもカッコイイ、聖エルミン学園の制服。『ペルソナ』に登場するキャラクターたちは、それをさらにそれぞれに自分らしく着こなしている。そんな理由もあってか、発売から1年以上たった今でも、『ペルソナ』のコスプレーヤーは増加中だ。聖エルミン制服を販売しているコスパショップのほうでも、毎月の売り上げベスト3に、必ず入っているという人気商品なのだそうだ。そんなペルソナコスプレの盛り上がっている状況を取材すべく、コスプレダンパのいくつかを覗いてみた。みんな、それぞれにキャラクターに対する思い入れが、熱く感じる着こなしをしていたぞ！　というわけで、このページでは、取材中に出会ったペルソナコスプレーヤーたちを紹介していこうと思う

ツインスター

新宿区神楽坂2-11（JR飯田橋西口、地下鉄飯田橋駅B3出口）
TEL 03-3269-0005

東京コスプレイブ97 ROUND9

97年11月2日に行なわれた猫乃目本舗主催のダンスパーティー。参加者は100人ほどのイベントだった。当日はコスプレファッションショーやゲームメーカー協力による抽選会などが行なわれ、盛り上がりを見せていた。当日、参加者には女性が多く、この日見つけたペルソナコスプレイヤーもアヤセとマキのふたりだった。なお、ツインスターでは、だいたい週末の12時から17時ぐらいまで、このようなコスプレダンスパーティーのイベントを開催している。遊びに行ってみたいと思う人は、お店に問い合わせてスケジュールを確認してから出掛けるようにしよう。

れい香さん「アヤセ大好きです。上着から靴下まで全部手作りです。ポイントは、高々と結い上げた髪型かなぁ？」

マキになりきり度が高かった香澄さん。ポーズもキマってます。もちろん、ご本人からのコメントは「私を助けて……」

コスパの清水さん。なんと、レイジのコスプレで、イベントの模様を撮影されていました

コスパクライマックス'97 2DAYS

12月20日・21日の連日で行なわれたコスパ主催のダンスパーティー。コミケの前ということで、参加者は少ないかと思われていたのだが、各日とも200人は入っていた模様。コスプレ衣装専門店が主催しているイベントということもあってか、来ている人達はみんな、コスチュームの完成度も高く、会場はものすごい盛り上がりを見せていた。取材をしているときも、コスプレイヤー達の本当に純粋な「このキャラクターが大好き！」という気持ちが熱く伝わってきたぞ。『ペルソナ』はもちろん、『デビルサマナー』や、『ソウルハッカーズ』なコスプレイヤーも発見したぞ！

既製品を着ている人が多いなかで、手作りの制服が光ってた、エリーのユーリさんとマキのあげはさん

ハンディCOMPがとてもイイ感じの真城丞一さんと、ホテル業魔殿のメアリをやっている南城紗羅さん。

先日発売されたばかりのハッカーズで、いち早くコスプレしちゃっている、ユーイチと主人公を発見!!　スゴイ!!

クラブ絵夢

新宿区歌舞伎町1-23-14 第一メトロビル5F(裏階段登る)
TEL 03-3207-7717

コスプレイヤーたちが集まるダンスイベントの専門のお店。"コスプレナイトin絵夢"と題して、毎週土曜日の17時半から、レギュラーのイベントを開催。10〜30代ぐらいの人たちが集まってコスプレとダンスを楽しんでいる。無許可の女装と男性の裸キャラ以外なら、どんなジャンルのコスプレをしてもオーケーとのことだ。場所はあまり広くないのだが、1000人規模の大きなイベントも毎月行なわれている。コスプレダンパのイベントが毎週必ず行なわれているのは、日本でもこの１店のみで、ここの常連さん達は、新作衣装の披露と意見交換に利用をしているという話だ。なんと、取材当日はDJの後藤さん自ら、自作のマークのコスプレで登場してくれた。

「ダンパでガンガン踊ろうね！」とDJの後藤王様さんからのコメント。なんと、この制服は自作！　まるでマークがDJになったみたいで楽しいパーティーだったよ！

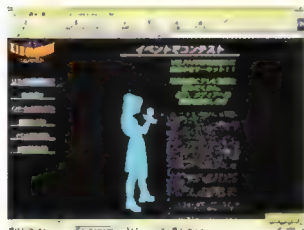
ベルファーレ「コスプレKING & QUEENコンテスト Vol.1 in VELFARRRE」

97年の11月16日に行なわれた、BEKKOAME INTERNETが主催するコスプレコンテスト。司会進行役としてチバレイもコスプレをしての登場。また、本書のコスプレグラビアにも登場してもらったコスプレックスのライブもあった。当日はコンテストへの参加登録のみで、後日インターネット上にて投票が行なわれるというシステム。第１回目ということもあってか参加者はあまり多くはなく、格闘ゲーム系のコスプレが目立っていたが、そんななかでもペルソナコスプレイヤーを3人、ゲットしたのだ！

コンテストの詳細はここを見てね　URLは、http://www.bekkoame.or.jp/KOSPURE/だ

詰め襟を格好良く着こなしていたレイジを発見！　ワイルドな感じのヘアスタイルが雰囲気を出していたぞ！

女ブラウンを発見したぞ！「ペルソナではブラウンが一番好き。次はネミッサかシックスのコスプレがしたいな」

マキが髪を切った風の浜田ヒロノさん「ペルソナは、まだ、パンドラが倒せません。コスプレでは、いつもマキちゃんをやっているので、見かけたら声をかけてくださいね」

インターネットで見つけたペルソナコスプレイヤー達

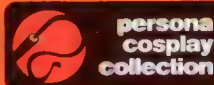
インターネットでもコスプレは盛り上がっている。検索エンジンで"コスプレ"とだけ入力しても、5000項目以上ヒットしてしまうような状況だ。コスプレ専門サイトと言っても、コスプレイベントを写真付きでレポートするページや、自作のコスチュームを披露しているコスプレイヤーのページなど、内容は多彩なもの。当然、そのなかにはペルソナコスプレイヤーも登場している。写真右は、"Fan of The DDS-NET"(http://www02.so-net.or.jp/~ka_noa/) というメガテン情報専門のページで見つけた"綾ね"さん。左の南条くんは、コスプレ専門のページを開いている"バサラ池崎"さん（http://www.ssj.co.jp/sgi/stuff/ikezaki/)。今回見つけたなかでも、とくに光っていたふたりだ。

「熱いハートを叩き付ける、それがコスプレだ！　自称熱血コスプレイヤー、バサラ池崎とは俺のことさ！　ペルソナはもちろん、テヒルサマナーも熱いぜ！　さぁ、みんなも過激にファイヤー!!」

綾ねさんは、「エリーはすっごく気に入っているキャラクターなのですが、もう二度と着れないと思います……」とちょっと寂しいコメント　いえいえ、まだまだ続けていただきたいです

PERSONA
DJ-MARK
BROWN
AYASE
DJ-MARK
BROWN
AYASE
TH-THU
:00 START

DIGI FAMI PRESENTS...
PERSONIGHT
10TH-THU
OCTORBER
DJ-
BROWN
AYASE
CLUB Soho
PERSONIGHT
10TH-THU OCTOBER
YEN/1 drink

persona cosplay collection

PERSONA GOODS LIST

女神異聞録ペルソナオリジナルグッズ紹介

このページでは、『女神異聞録ペルソナ』に関連したアイテムを中心に、オリジナルグッズを大紹介！。なかには、現在入手不可能のレアなアイテムもあったりしちゃうのだ

独自の世界観で、たくさんの支持を受けている“女神シリーズ”。そのこだわりはゲームのなかだけではなく、さまざまなグッズにも反映されている。持っていればかならず、友達に自慢できるアイテムばかりだ。このページでは、そんなステキなオリジナルグッズのいくつかを紹介していこう。このページで紹介しているほかにも、キャラクターのラミネートカードや特大ポスター、ヒーホ君人形のガレージキットなど、まだまだたくさんのグッズが発売されている。アニメやゲームのグッズ専門店を探してみよう

ペルソナ・うちわ

96年のゲームショーで配られたもの
レア度 ✡✡✡
ジャケットのイラストがそのままデザインされている。裏にはアトラスのロゴ

ペルソナ・カードケース

96年のゲームショーで配られたもの
レア度 ✡✡✡✡
聖エルミン学園の校章がデザインされている。自動改札に対応した作り

聖エルミン学園校章

価格：600円
発売中（98年2月現在）
制服にセットされているものと同じ。金属製で、裏がピンバッチになっている
コスパショップ

聖エルミン学園ワッペン

価格：1,980円
発売中（98年2月現在）
制服にセットされているものと同じもの。学園の校章が鮮やかに刺繍されている
コスパショップ

聖エルミン学園ステッカー

96年のゲームショーで配られたもの
レア度 ✡✡✡✡
上のパスケースと同じデザイン。布製のしっかりした作りになっている

聖エルミン学園制服

価格：49,800円（男子）39,800円（女子）
サイズ：S/M/L/XL（男子）S/M/L（女子）
発売中（98年2月現在）
37ページに掲載したコスパショップのサイトからも購入することが可能
コスパショップ

G-SHOCK Persona Version

ロット数　100個
プレゼントキャンペーンの賞品（97年1月）
レア度 ✡✡✡✡✡
「FOX FIRE」というモデルで、ベルト部分に“ATLUS LIMITED”の文字入り。

ペルソナ・パスケース

ロット数　100,000個
予約キャンペーンのプレゼント（96年9月）
レア度 ✡✡✡
二つ折りのカードケース。金子一馬さんの描かれたヴィシュヌが印刷されている。

パズル

価格：1,000円
サイズ：182mm×257mm
発売中（98年2月現在）
108ピースのジグソーパズル。ジャケットのイラストがデザインされている。
アニメイト

マウスパッド

価格：1,500円
発売中（98年2月現在）
金子一馬さんの描かれたマキ。黒いバックに浮かび上がるようなデザインだ
アニメイト

下敷き

価格：250円
発売中（98年2月現在）
メインキャラクター8人と聖エルミン学園の校章がデザインされている
アニメイト

DIGITAL DEVIL STORY

真・女神転生 トレーディングカード

カード10枚入り　333円＋税
全180種類

女神シリーズに登場する仲魔やパートナー、アイテムなど、サイバーな世界観を余すところなく凝縮したトレーディングカードが登場！　コレクターズアイテムという価値だけでなく、カードを60枚以上集めることによって、友達と対戦ゲームもできるのだ。お馴染みのマキやアヤセ、マーク、南条君も登場。南条君のカードにいたっては、ホロ入りの光輝くレアカードだ！　なんだか“南条君のブロマイド”を思い起こすものがあるよね。また、“アガスティアの樹”や“満月の石版”など、『ペルソナ』ならではのカードもあるぞ。これらのトレーディングカードは、書店やアニメグッズ専門店などで購入することが可能だが、ASCII Direct on the webでも、箱売り（1箱14パック入・4,995円）で販売されている。

アニメイト（03）3975-1234　コスパショップ（03）3770-3699
ASCII Direct on the web　http://www.arcs.ne.jp/direct/

Be your true mind PERSONA

わたし…迷い込んだ、だけなんですぅ…どうか、許してください！

うーん…あなたの守護霊は、母方の、おじいちゃんかな…ものすごく、強そうだよ！

実は、今度の事件ね―、陰で糸を引いてるのは宇宙人らしいの。

わたしに協力するとね、何か不思議な力が働いて、銅像が建っちゃうんだよ！

ねえねえ、どうやったら、キミのような力が手に入るの？　本当に、うらやましいなー。

多くの芸術家が、キミに魅了されてきたけど、その気持ち、分かるなぁ！

大したお礼はできないけど、刺激的な日々は保証できるわ。だから

由な生き物でしょ。人間だからとか、思わないで、少しだけ力を貸

わたしの力には限りがあるわ

だから、助けてほしいの

お願い…

悪魔は、

てほしいな

私の力になって！

女神異聞録ペルソナ デジタルコレクションの遊びかた

本書には、アトラスより発売されたRPG『女神異聞録ペルソナ』のグラフィックデータやムービー、サウンド、ミニゲームのほか、壁紙やスクリーンセーバー、カレンダーなどアクセサリーが収録されたCD-ROMと、付録としてプレイステーション用カスタマイズステッカーとオリジナルイメージポスターが添付されています。

『女神異聞録ペルソナ デジタルコレクション』に添付のCD-ROMは、大きく分けると、ミニゲームやデータを鑑賞することのできるブラウザ、4種類のアクセサリー、オーディオトラックの3つで構成されています。ブラウザ部分では、ムービーデータやサウンドデータを鑑賞することができたり、17種類のミニゲームで遊ぶことができます。こちらをご覧になる前に、必ず下記の“Quick Timeのインストール”という項目をお読みになってください。また、アクセサリーには、29種類の壁紙と5種類のスクリーンセーバー、キャラクターボイスやBGMなどのサウンドデータ、『ペルソナ日めくりカレンダー』の4種類があります。壁紙はブラウザからインストールできますが、そのほかのアクセサリーのインストール方法は、以下に記載する“アクセサリーをインストールする”という項目を参照してください。

CD-ROMの使いかた

このCD-ROMは、Windows95専用となっております。プレイステーションでは再生できませんのでご注意ください。また、収録されている動画は『Quick Timeムービー』となっています。必ずQuick Timeのセットアップを行なってから、デジタルコレクションをご覧ください。

なお、CD-ROMを開封すると、パッケージ裏面に記載してあります［本製品を利用するための注意事項］のすべての内容にご承諾いただいたことになりますので、こちらを必ずお読みになり、ご理解いただいた上で開封してください。

動作環境

■CPU
i486DX2／66メガヘルツ以上（Pentium以上推奨）でMicrosoft Windows95が稼働し、640×480ドット以上で256色が表示可能なパソコン。

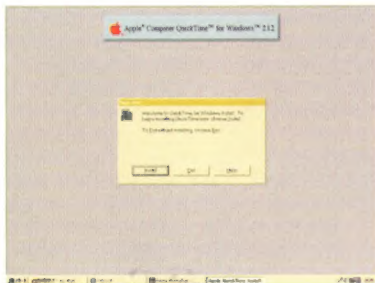
■メモリー
16メガバイト以上（32メガバイト以上推奨）。

■PCM音源
11／22キロヘルツのPCMデータが再生可能な音源ボードが必要です。

■ハードディスク
30メガバイト以上の空き容量が必要です。

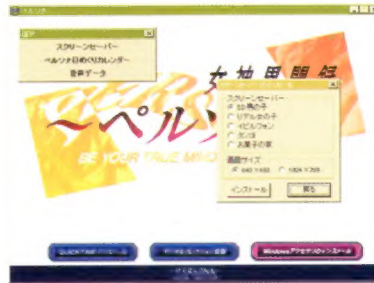
■CD-ROMドライブ
倍速以上のCD-ROMドライブが必要です（推奨4倍速ドライブ）。

デジタルコレクションで遊ぶ手順

Quick Timeのインストール

CD-ROMをドライブにセットすると、自動的にスタートメニューが起動します。Internet Explorer 4.0をお使いのかたや、Quick Timeのバージョンが2.1.2よりも古いものをお使いのかたは、メニューにある一番左のボタンをクリックして、Quick Timeのセットアップを行なってから、デジタルコレクションをご覧ください。

デジタルコレクションを起動する

メニューの中央のボタンをクリックすると、デジタルコレクションのオープニングムービーが始まります。マウスカーソルが、蝶々から指先のマークに変わるところをクリックしながら、いろいろな画面に進んでみてください。遊びかたはデジタルコレクションのなかのそれぞれのコンテンツで説明しています。

アクセサリーをインストールする

メニューの一番右のボタンをクリックすると、アクセサリーのインストーラーが起動します。アクセサリーの種類名をクリックして、それぞれの指示にしたがってインストールを行なってください。なお、各アクセサリーのインストールに必要な容量は、次のページにあります。事前にハードディスクの空きをご確認ください。

CD-ROMのなかみはこうなっています。

- **¥root¥** デジタルコレクションのスタートメニューのプログラムが入っています。
  - **¥acce¥** アクセサリーのインストールプログラムと壁紙チェンジャーが入っています。
    - **¥ss¥** スクリーンセーバーのインストールプログラムが入っています。アクセサリーのインストールメニューからインストールできます。
    - **¥wav¥** 音声データが入っています。アクセサリーのインストールメニューからインストールできます。
      - **¥bgm¥** BGMデータ 80files 153MB
      - **¥music¥** SEデータ 13files 1.85MB
      - **¥devils¥** 悪魔ボイスデータ 456files 6.52MB
        - **¥boss** ボス悪魔ボイスデータ 63files 0.98MB
      - **¥chara¥** キャラクターボイスデータ 63files 2.24MB
        - **¥dying¥** キャラクター未使用ボイスデータ 9files 1.80MB
    - **¥wp¥** 壁紙データが入っています。マークの壁紙ブラウザでインストールできます。
      - **¥1024¥** 1024×768用 29file 21.7MB
      - **¥640¥** 640×480用 29file 8.52MB
    - **¥pcal¥** ペルソナ日めくりカレンダー（pcal.exe・pcal.bin1.83MB）が入っています。アクセサリーのインストールメニューからインストールできます。
  - **¥dc¥** デジタルコレクションの起動プログラムが入っています。デジタルコレクションのスタートメニューから起動できます。
    - **¥mov¥** ムービーデータが入っています。山岡のVTRコレクションで鑑賞することができます。
  - **¥qt¥** QuickTime 2.1.2のインストーラーが入っています。デジタルコレクションのスタートメニューからインストールできます。

¥audio track¥ サトミタダシ薬局のテーマ（テクノポップバージョン）唄：小林有子（COSPLEX）2トラック目に入っています。CDプレーヤーで再生して下さい。

ふろくの遊びかた

CD-ROMが入ってる紙箱のなかには、ステッカーとポスターが封入されています。

ポスター

4ツ折りの縦長両面ポスターです。表と裏が異なるデザインになっています。冊子右についている、CD-ROMが入ってる紙箱のなかに封入されていますので、ポスターを紙箱から取り出し、お好きなほうを表向きに貼ってください。

PSカスタマイズステッカー

プレイステーションの本体を『ペルソナ』バージョンにカスタマイズできるステッカーです。CD-ROMが入ってる紙箱のなかに封入されていますので、ここから取り出してプレイステーションの筐体に右の図のように貼ってください。

女神異聞録ペルソナデジタルコレクション
1998年3月27日　初版発行

■ 発行人／編集人
浜村弘一
■ 編集長
杉内賢次
■ 発行所
株式会社アスキー
■ 発売元
株式会社アスペクト
〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10
03-5351-8191（大代表）

■ 企画・構成・編集・執筆
三上素能子／川島圭介
■ 制作
仙木肇／草野剛／宮内真琴／小野瀬博子
■ 進行
佐藤玲
■ 編集協力
小村真由
■ 制作購買
濱平博

■ イラスト
太田陽介（ORTAS）
■ グラフィックデザイン
古賀学（PEPPAR SHOP）／ハニハラコウジ（K'LIMITED EDITION）／福田美穂（neuron）／山田大輔（ステロタイププロダクト）
■ 撮影
佐藤倫子／Studio ATOM／福田豊（neuron）
■ スタイリング
向朋美（パザパ）
■ ヘアメイク
今井友司（HEADS）
■ モデル
小林有子・平地レイ・川崎ヒジリ（コスプレックス）／MIRAI（THE INTELLIGENTIA）
■ インタビュアー
塩田信之（CB's Project）

■ Directorオーサリング
春川香織・斎藤百代（デジタルファミ通編集部）
■ アプリケーションプログラム
佐野正弘（デジタルファミ通編集部）
■ ブラウザデザイン
藤本健太郎（Nendo graphixxx）
■ リミックスムービー
ムービー 石浜愛／BGM 藤本セイシロウ
■ オーディオトラック
唄 小林有子（コスプレックス）

■ 監修
株式会社アトラス

■ 制作協力
株式会社アーツビジョン／株式会社チャプター・ワン／株式会社ムービック／株式会社コスチュームパラダイス／自遊空間「絵夢」／猫乃目本舗／BEKKOAME INTERNET／株式会社マツモトキヨシ／株式会社エニックス Gファンタジー編集部／株式会社 光栄／ファーストスマイル・エンターテインメント株式会社／みるく（ofice ChiChi）／Eanny's／ファミ通書籍編集部

■ 印刷
凸版印刷株式会社

本書に関するご質問はこちらにお願いします。
デジタルファミ通質問電話　03-5351-8224
（祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日までの午後2時から5時まで）

IN
(株)セベク
ミ薬局